
动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志!
TWO DIMENSIONS MOE
二次元狂热
2012
04 Apr. 月号
总第四十二期
光盘 零售价25 推广价20元
4GB DVD光盘
NICO动画3月号
同人游戏精选
[R15]刻痕Ⅲ－后篇高压版
蓬莱人形 ～ Dolls in Pseudo Paradise
神曲公社 魔幻种族事典高清PV
『东方幼灵梦』全集
封面故事
『众物语』
新作简评
LOVELY×CATION
ひよこストライク!
新作速递
MATERIAL BRAVE情报速递
静籁之空 ～奉诗予失落之星～
雪色～空に六花の住む町～
同人手书动画带来的感动
『东方幼灵梦』详细解读
以理科的思维强力解析幻想乡最复杂角色
爱丽丝的符号一设考
死忠玩家带来的完全攻略指南
RANCE QUEST MAGNUM
详细攻略
坑爹加强版依然还是很认真?
真剣で私に恋しなさい!S
剧情详解
赠品内容:
黑岩射手超大纸模
国内原创同人海报 再追加精美海报一张
从《妖人》到《Fate/Zero Another Story》
追寻业已失却的"进化"
武斗派作家东出祐一郎小传
纵横宅腐两界,"财"貌双全
一个宅男眼中的
CARNELIAN



本增刊所有文字由『二次元画刊』主编"完蛋了的国王"亲自撰写并严选配
圣战百绘卷叁
二次元画刊 二次元狂热 联合出品
C81收藏鉴赏手
光盘定价：39.8
2012年4月下旬上
冬コミ不如夏コミ给力？
没搭上去东京的班机？
没关系，独家资源会有的，业界的良心制作也会继续下去
囊括40个以上同人社团，超过45部全彩同人志
和黑白线稿画集，全面而专业的鉴赏和介绍点评
4.3G 无损图片，完整收录数量超过
800张的精美图片和满满诚意
圣战英杰传·叁：Comiket中兴之
岩田次夫
已经不用多介绍的名物产
C81精糕本扫雷补完计划
心血长篇连载
Comic Market的沿革·叁（1988年-1989年

二次元狂热

2012 年 4 月号 / 总第 42 期



本期封面作者：As109
本期封底作者：紫夏

监制：JEDI
(http://t.qq.com/jediliao)
执行主编：秋叶
(http://t.qq.com/akiha_nanaya)
编辑：如月千华
(http://t.qq.com/kidhisame)
美术总监：晗酱
美术编辑：小野喵子、王姑良
特约校对：王丹、银翼月
发行热线：(010)62556010
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
官方网店：http://amysd.taobao.com
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价:20 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



光盘目录

【视频欣赏】
NICO 动画 3 月号视频资料
偶像大师动画 BD 第二卷
神曲公社 魔幻种族事典高清 PV

【音乐赏析】
蓬莱人形 ~ Dolls in Pseudo Paradise

【国内同人】
[R15] 刻痕 Ⅲ – 后篇高压版
『赤印』安卓试用 ALPHA 版

【同人游戏精选】
［うりぼう本舗］ぱんあろ！
DungeonFrontier
PENCIL ROYALE
あさくら !P

Contents 2012.04

腾讯动漫 动感新时代
首席网络合作媒体　首席平面合作媒体




合作同人社团



内容合作伙伴

河蟹子の相谈室

电子回函请发：Jediliao@Gmail.com

图：amyi

不知不觉又是一个春天，帝都大大小小的漫展也开始多起来了，各位 Coser 和准备收本子的同学在逛漫展的时候可要注意安全哦～还有接下来的四月新番会有哪些比较出彩的也让我们拭目以待吧。

另外最近很热门的一个话题就是作为"AKB 之颜"的成员前田敦子宣布将要毕业的消息。作为 AKB48 不可撼动的中心人物，前田敦子在演唱会上亲口公布的这个决定让在场两万五千观众和演唱会外的众多粉丝一时不能接受，AKB 成员也纷纷落泪。遗憾也好心痛也罢，这是前田敦子自己做出的决定，粉丝们也不得不接受现实，唯一能做的就是为妹子送上祝福——前田敦子，毕业快乐。



43 期封面作者：TID（出自：『RAINBOW』，TID 's Lab 出品）
43 期封底作者:Skade（出自『Alices in Murderland』，Black Gothic 出品）

ID：璃酱男 15 岁
From：广西

买了一年多 2DM，干嘛都送海报和纸膜呀～干嘛不送灵梦の存折＋密码（够了～）或是东方全套人物手办（真的够了）或是灵梦の节操呀～（啊……）

：灵梦的存折吗? 香火钱都收不到拿到了存折也是赤字状态吧……当 2DM 出齐东方全人物纸膜的时候读者大大们也就不需要东方的手办了（自豪状）另外，灵梦の节操……（灵梦膝盖再次中箭）灵梦真的有这种东西吗……先去问问魔理沙吧，大概都被偷走了。

ID：彭东亮 18 岁 男
From：湖北 QQ：754660749

高三好忙啊，不好意思，第一句话就在抱怨，话说回来，这还是我 18 年来第一次写回函，好紧张，感觉在拯救世界重担在肩上一样。

：撒花撒花～恭喜彭读者的第一次就这么被河蟹子夺走了（超大雾）。不过还是要对正在课桌前奋斗的广大同学们加以慰问，祝你们在未来的大小考试中都能够取得优异的成绩，河蟹子在这里为你们祝福了呦 -▽-。

ID：悲面骑士 17 岁 男
From：广东 QQ：459061621

感冒不止却不发烧（木有病假）后，终于在一个 Sunday 晚返校时因过于匆忙没注意身后的机动车被撞倒了。（好吧，病假来了 T▽T）

呐，河蟹子给咱织条红绳做护身吉祥物吧·ω·，才木有什么非分之想呢～(TωT)

：啊喂……！这样换来的病假好危险啊，以后要多注意交通安全才对啊（T▽T）

至于红绳……一定有什么非分之想……一定一定，绳【哔—】Play 什么的。

ID：韩阁 21 岁 男
From：河北

"咱老了"可非是对岁月流逝的感慨，而是各后辈们旺盛的精力与追求自己"爱"的勇气，当年周围看动漫者少而玩游戏着众，我也不能免俗，现在看他们的造诣真是令我有"老了"的感慨。

：为什么突然有种莫名的沧桑感呢……在二次元世界里无论你是正太还是大叔，是 Loli 还是御姐，只要你有一颗年轻的心就不算老，要做永远的 17 岁呦～（布教状）

▲图 KD

ID：雪糕 22 岁 女
From：河北

亲爱的 Ethanol 君～生日快乐～请吃下蛋糕和我签订契约成为我专属的魔装变态吧！＝ω＝

：相信他在看到这期杂志的时候一定会很开心吧～但是……总感觉的是雪糕读者自己扮成 QB 来诱使 Ethanol 君签订契约成为用来【哔—】的使魔呢……



ID：吴岳　16岁　男
From：北京　QQ：136183455

2DM的力量真的很强大……我只是发了一个关于梦华录的微博，结果我那无人问津的微博瞬间就多了17条回复……

：读者的力量才是最强大的（没有之一），正因为有了你们的支持我们才可以做的更好！

ID：总受·大番薯　男 19岁
From：广东　QQ：804608225

当我看到目录上特别企划写着『这本轻小说真厉害！2012——2011轻小说年末大盘点』时，我进入了跟某金次一样的亢奋状态。但是！我翻开来一看，这是要让读者做填空题吗么？！好吧～！那总受·大番薯就做给你看，不要小看拥有5年总受称号的我啊啊啊！！！

：好像……这期杂志的栏目激发了读者们某些潜在的属性呢，以后要不要也写些什么来发扬下杂志的“额外”功能呢，这样就会有类似强攻·圆白菜，弱受·小青椒等等的读者写来回函吧……

ID：百花　女　16岁
QQ：747472451

猫车的海报好萌！果断挂在桌子前面了。

被登了（捂面）算上围脖什么的一共在二次元系列上冒了三次泡，跳进回函坑后硕果仅存的三次OTZ一本感动！

梦华录的赠品很赞～以上～

对了，初三党果断求保佑！

：大家对这期阿爝的海报评价都很高呢～赠品神马的一本满足就好=v=。最近河蟹子发现求考试保佑神马的越来越多了呢……据说多给些香火钱会增加效果哟（灵梦的既视感）

ID：某忠实读者
From：微夏 <rika_hanyuu@126.com>

您好，为我们带来2DM真的很感谢>w<

我只是想纠正一个小错误而已。关于2DM杂志目录左下方，那个应该是“征稿启事”而不是“启示”。

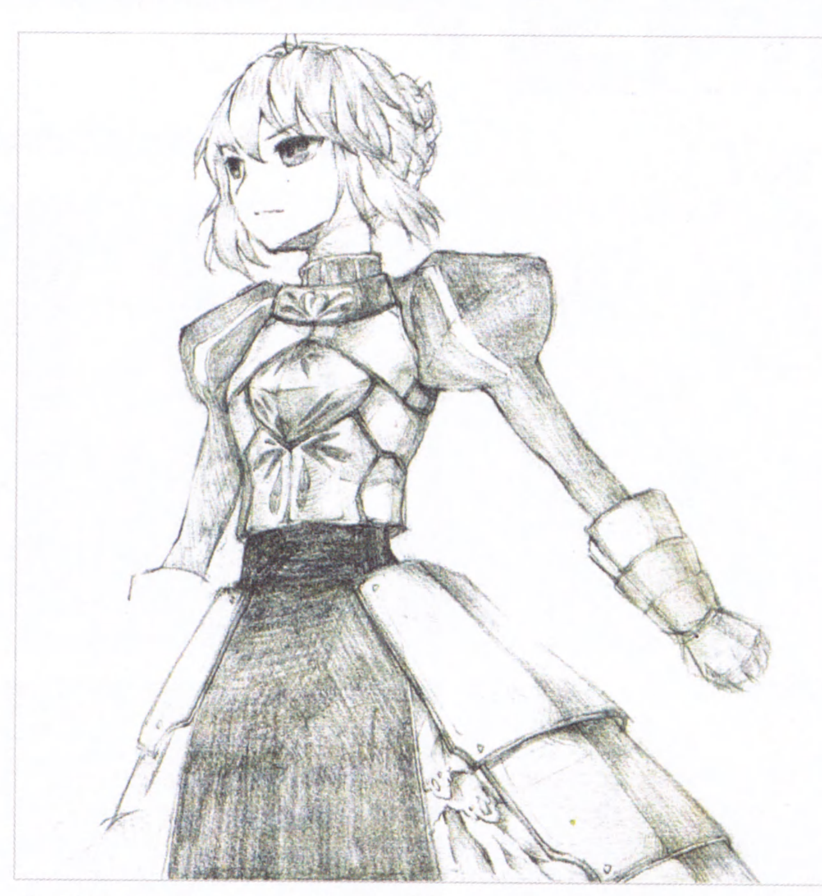
“启示”是领悟到的道理，而“启事”是公开声明某事的意思。

就是这样^^希望杂志能够力求完美来着。

祝二次元杂志越办越好

：收到这封来信河蟹子立刻蹲墙角画圈去了……这个笔误的确是毫无疑问地正面站立中枪了！我们会马上更正，也感谢这位较真的读者的纠正！另外我们每期都会征集在北京的读者来给我们进行义务校对，请大家联系QQ：99108567。

▼BY 这货不是橙子



id：周子鉴
from：yanjingzhaisun@163.com

作为一个读者，我知道“二次元”对于中国同人创作是持支持态度的。与此同时，我作为一个同人创作者（……这么说好装13啊……），对“二次元”为同人创作所作出的贡献很是感激（……这么说感觉也很装13）。我们都知道“二次元”系列的杂志从某种程度上来讲已经成为中国同人创作在宣传上的一个十分优秀的选择了。

不知道如果想要在“二次元”系列的杂志上刊登自己作品的宣传图，需要怎样的资历呢？是否需要支付一定的费用呢？所需要提供的信息是什么？

：非常感谢这位读者很长的来信，限于篇幅关系这里就只登部分了～关于同人作品宣传问题相信可能还有很多主催或者作者不太了解的，在此河蟹子就一并解答了。首先二次元狂热系列的刊物一直是比较偏向同人文化，所以对于宣传同人作品完全是免费的，而且从创刊开始就一直是用交换宣传的形式，也就是同人本为我们提供封面封底或者海报图（上面可以做宣传体现），然后当期正刊内就会专门附送一页的宣传广告。所需要的资历，其实就是优秀的本子和作品，还有同人的热情啦！当然由于篇幅限制的关系，除特殊情况外（如光盘收录或其他情况），『二次元狂热』本刊每期只有四个宣传的位置（封面、封底和两张海报），需要提前较多时间与我们联系预订，其他副刊提前一到两月预订，联系方式就是发邮件到Jediliao@gmail.com即可。





▲图 冰棒君





by aria家的猫

那个编编好哈=u=……在微薄上看到信息就马上挑了些照片过来。这些照片其实都是去年拍的，卡片机，无后期。那个时候，每天回家很晚，所以都是举着台灯上蹿下跳的=L=。

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 萌力乙醇 责编 /jedi



魔法使之夜终于要发售了！老子兴奋的要熬夜排队啊！！

让 TM 众等待多年，跳票 N 次的 PC 游戏『魔法使之夜』终于宣布了将于今年 4 月 12 日发售。

『魔法使之夜』是由奈须蘑菇所创的『空之境界』、『月姬』、『Fate』系列等世界的原点，粉丝们强烈希望制品化的传奇作品。

而在各大游戏店铺也没有清闲，秋叶原 sofmap1 号店在 5F 电梯间平台设立了放映着 PV 的专角，同时展出了在 Comicet 登场的挂毯。此外还有制品包装的样品、描绘了各角色的六种长海报、以及地板上的各个场所都有展示。

而虎穴 A 店则在 1F 到 2F 的楼梯空间设置了各种海报及展示板，在用大电视播放游戏 PV 的同时还设立了一块展示板，上面写着『神秘的革命性大腿裤袜与不敢相信的价格』……最后也期待游戏能够如期发售，这样的跳票力度伤不起啊……





为喜欢咪咪的绅士而制作的精选集『π/』



『咪咪精选集 π/』终于发售了～大打胸部主题的此书包含了从贫乳到巨乳等各种“尺寸”的插画，书腰写着“实现究极巨乳的赠物”口号。包括封面在内，一共收录了 36 名绘师的插画与 8 名绘师的漫画。其中包含了死库水果体围裙等各种层位的插画。あいざわひろし老师说“这是为喜欢咪咪的绅士而作的精选集 w”相信无论你是什么口味，都能够在此书中找到自己的喜好……所以各位绅士们，准备好你们的钱包了吗？





能戴上眼镜的同人志『二次元眼镜嫁』

MechaTech 社团所创的同人志『二次元眼镜嫁』在 MelonBooks 进货啦！这本在 C80 颁布的同人志是 Melon 专卖。社团标注着：“想给同人志戴眼镜！想在二次元上戴上三次元！”店头也写着“Melon 最初…日本最初…世界最初！？”“戴着眼镜的同人志”之类的标语。MelonBooks 的介绍为：实现了“给二次元的女孩子们戴上眼镜”这种愿望的魅惑绝品登场！将可爱的吼姆啦、猫耳姿态的澪、EVA 的眼镜娘玛丽等等可爱的样子描绘出来！另外和她们最配的眼镜品牌也将一并彻底解说！同人志是由角色脸部全照和该角色的全身图两页构成。同人志本身已经开洞，全身图那页还包含着实际眼镜品牌说明、眼镜框架的介绍、还附赠真正的眼镜（红棕灰黑四色）。描绘的角色为真希波、长门有希、秋山澪、晓美吼姆啦、水上麻衣。宅们的想法还真是有够新意……有爱的话什么都能做得出来。









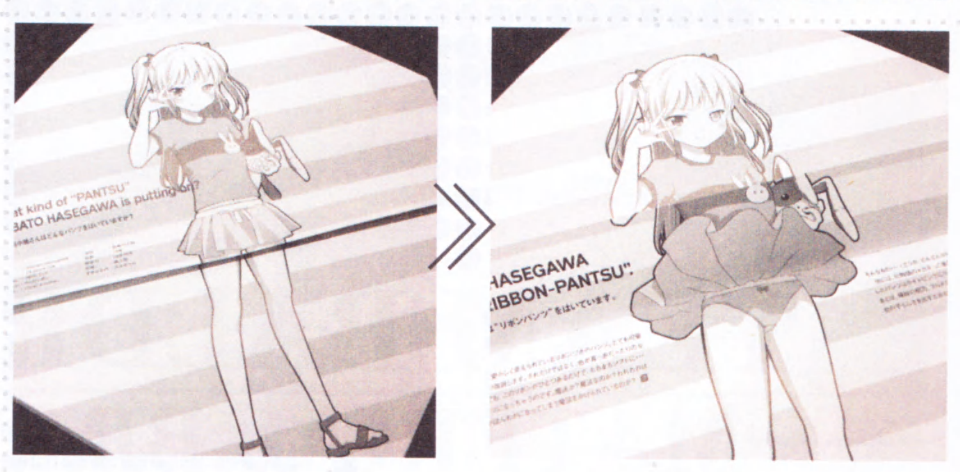


>> 能掀裙子的胖次型同人志『PANG！ TWO！ MARU！ MIE！






社团MechaTech所创的同人志『PANG！ TWO！ MARU！ MIE！』在MelonBooks进货了！（又是你！）这本看上去像胖次型的同人志，宣传着“可爱胖次均价525日元！”“能掀裙子的同人志！”“Melon最初…日本最初…世界最初！？”“为了无法满足于只是看的你…”之类的标语。MelonBooks的介绍为：友少的金发碧眼美少女小鸠、摇曳百合的阿卡林、小圆等充满魅力的女孩子们的胖次，都能通过掀起裙子而看到的极上设计！全篇满载！实现了想看她们裙中风景的愿望，像梦一般的绝品，敬请享受！同人志的内容是在描绘的角色上，追加了只有裙子的可掀起页，掀开裙子即可看到胖次这样的形式设计。此外角色部分标注着姓名、年龄、生日等资料。描绘的角色为羽濑川小鸠、鹿目圆香、魔乳千房、赤座阿卡林、秋山澪、近卫昴。其中近卫昴用的不是掀裙子而是开厕所门这样的设计。看来一般的同人志已经不能满足这些宅的需求……相信以后会出现更多这样充满创意（恶趣味？）的同人志吧。



>> 强袭魔女主题餐厅开张，来看看军团的菜谱吧

为了纪念剧场版[强袭魔女]的公映，在公映期间特别开放了一家强袭魔女的主题餐厅。下面我们就来对这里的菜单做一个攻略。在3.16～3.25这段时间内，餐厅将提供以第501統合戦闘航空团魔女形象，以及强袭魔女世界观为主题的各种限定菜单。并且赠送特制的主题杯垫。这次我们将通过入手的限定菜单，为大家进行介绍。在这次的主食菜单中，餐厅提供了【芳佳喜欢的扶桑料理套餐】,【军舰咖喱饭】,【第501統合戦闘航空团特质咖喱饭】！关于甜点菜单，有以魔女的个人标志为卖点的【强袭魔女蛋糕】和以强袭魔女第六集【比天更高】为主题的【桑尼和艾瑞卡的甜蜜二重奏】特制甜品哦！最后是饮品菜单，会以第501統合戦闘航空团全员角色为主题的各种饮料以及限定饮品登场！此外门店内还展示了原画设定集、复制原画。由COSPA发行的各类魔女服装，以及原声音乐也在店内滚动播放。各位也在观赏完作品后来餐厅感受一下原作的气氛吧！▲












相信不少朋友都还记得在2009-2010年对整个日本工口PC游戏界造成轰动的作品“BALDR SKY”三部曲吧？BALDR SKY系列是由日本GIGA旗下的TEAM BALDR HEAD团队制作，这个团队负责的游戏都是以ACT为主。时隔两年，TEAM BALDR HEAD再一次向外界公布他们的下一款新作“MATERIAL BRAVE”，由于2年前的BALDR SKY获得相当大的好评，所以玩家们都很自然地期待TEAM BALDR HEAD能够再一次给他们带来惊喜。现在就让我们来看看这次的新作到底是怎么一回事。

■文/jackson1988 ■责编/秋叶jedi ■美编/晗酱

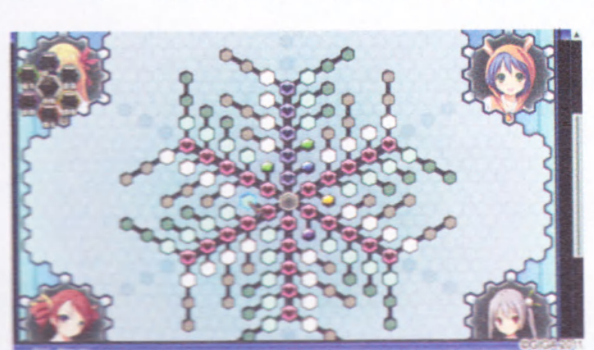
TEAM BALDR HEAD 新作来袭
——MATERIAL BRAVE 情报速递

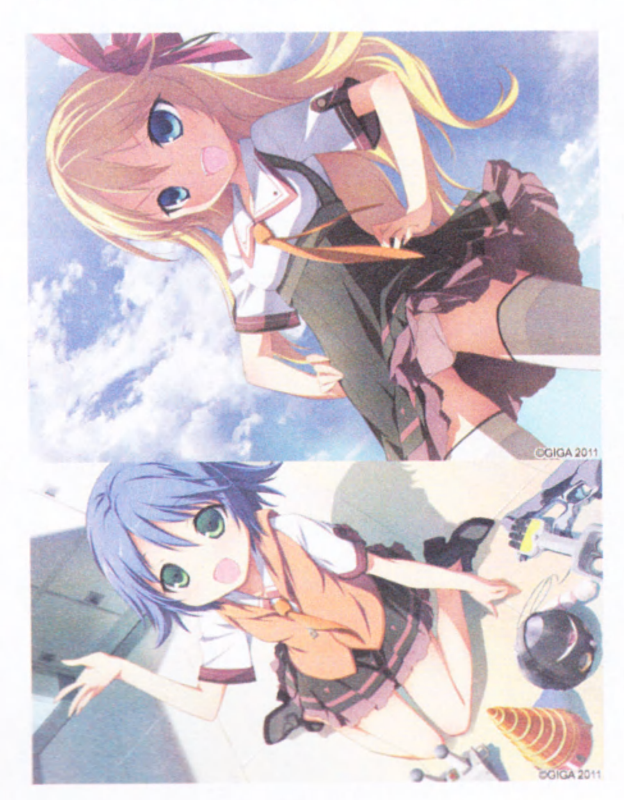
故事简介

一个名为“神尾城岛”的小岛因为日本近海的海底火山变动而出现，这个小岛上埋藏着一种被称为“enigmatite”（迷之黑云母）的元素矿石。这种矿石比稀土更为罕见，而且具有能与其他生物融合并赋予它们特殊能力的特性，它出现令世界的整体科技水平得到了一个飞跃性的提升。与enigmatite融合的事物主要分为两大类，与它融合的人类被称为“Unleashed”（融合者），而与它融合的动植物类则被称为“Neoplasm”（异常新生物），这两种区分同时也被用作提醒世人：元素矿石的出现在可能会为人类带来新一轮的进化的同时，也可能会为世界带来未知的灾害。

为了更加有效地研究这种新的元素矿石，神尾景岛被列为特区，而岛上也建立了一所专门用来培养融合者的学校“Unleashed Nursery”。男主角镝木遥步因为突然被告知自己身上拥有一种名为“ENGAGE”（结合）的罕见特殊能力，而临时插班入读这所校园。所谓“结合”的特点在于它能够依靠体液接触来帮助异性强化自身的特殊能力。由于“结合”的罕见性与它的作用，遥步从转校那一天开始就马上受到全校女生的“热烈”欢迎。也正是因为遥步的情况比较特殊，所以校长安排了他与另一位女同学王城叶组队。然而与主动对遥步展开热烈攻势的女生们相反，叶一直都对遥步保持一定的距离……

因为命运的捉弄，遥步和叶为了应付袭击神尾城岛的异常新生物，而不得不使用“结合”，这次战斗也成为了他们向新世界挑战的第一步。




©GIGA 2011
©GIGA 2011







主要人物介绍



王城叶（CV：斋藤爱子）

一年级生

娇小玲珑的第一女主角，她拥有的特殊能力是重力操作。她从小就生活在学校的宿舍里，但自从某件事后，她拒绝与别人组队。

当她被校长强制命令与遥步组队后，尽管对此感到非常不满，还是尽到了作为队友的责任，对遥步多加照顾。她自称队长，在团队里把握主导权。她的性格粗暴，任性，但却非常纯情，而且占有欲也很强。与遥步和解后对他产生好感，并对外宣称他是她的所有物。

特技：重全重美（Perfect gravity ）

－重力支配，能自由操纵重力，并且移动物体



艾莉卡－冯－爱福舒纳德

一年级生　（CV：大川凛）

艾莉卡是一个没落贵族的末裔，同时也是世界有名的资产家的女儿。她希望成为一个出色异能者，从而光复已经没落的家名。由于她出身高贵，因此很注重气质，时刻提醒自己要保持华丽和优雅。

艾莉卡虽然行事高傲，但她的言行与她的实力是相符的。简而言之，她是一个天才女孩。虽然她在富裕环境下长大，可她也有很平民化的一面，比如最喜欢的食材是豆腐渣……

艾莉卡是 Team Schwarz 的队长，她把遥步视为竞争对手。

特技：Edelwind

－气流操作，能操纵气压，并刮风。



上音真白（CV: 山本华）

一年级生

三无 LOLI，特技是操作分子令温度降低并制造出冰块。由于她从小开始就一直住在宿舍，所以没人知道她来自哪里。她是一个优待生，享有豁免参加融合者们都要参加义务实习的权利。真白很少外出，经常一个人留在宿舍的房间内，也极少在别人面前使用能力，但大家深知她的能力强到能成为优待生，并对此感到畏惧。不知道为什么她每次和遥步说话都会抚摸他的头。

特技：冰姬恶魔（Demon maxwell）

－降低温度，操纵分子运动用来将空气中的水分结冰。

御堂金光

（CV：平山纱弥）

一年级生

剑道少女，言行举止很古风的武士妹子。性格慎重认真，而且很讲义气。不过每当她遇到有关异能犯罪者事件时就会失控。由于她过去的遭遇，她对犯罪者的仇恨和关注要甚于异常新生物。外号“铁光”的她对遥步的态度非常严厉，但实际上她对男人毫无免疫力。每当被男性接近时，她就会展现出非常少女化的一面。

技能：辉铁玉钢

– 金属操控，她跟铁之间的相性特别好，平常将大量的铁保存在体内，战斗的时候用来攻击。

白藤－安修丽奴－蕾

一年级生　（CV: 羽高なる）

法裔日本人。她的说话的声调非常可爱，是班里的开心果。她偶尔会知道一些不知道从哪里听来的古怪情报。她的口头禅是“小蕾什么都知道哦”而实际上她还真的是基本上什么都知道。她其实是一个非常聪明的女孩，可惜老爱搞些奇怪的发明，不知为什么她很喜欢跟遥步扯上关系。她的发明品里面很多是失败作，而且多数会爆炸。她很喜欢穿那件兔形的连帽外衣。在这些欢乐举动的背后，其实她是一个很怕寂寞的女孩。

技能：Faux éclair

– 放电现象，能引发放电的技能。



仓木绘奈

一年级生

她是遥步刚到岛上的时候第一个出来迎接他的人，自称是遥步的青梅竹马。虽然遥步说自己根本没来过这个岛，更不可能有什么青梅竹马，但绘奈本人却坚决否定。与她成熟的外表相反，与人交谈的时候她会给人一种幼小的感觉。喜欢叫遥步“小遥”并老爱往他身边跑。绘奈对遥步很执着，明明跟他不是同一个班，但等遥步回过神来却经常发现绘奈就在他身边。她在学生会担任书记，所穿的校服也是学生会专用服饰。她一直对自己的特殊能力守口如瓶，连遥步也不肯告诉，只是宣称自己的能力不是战斗用的，基本上没什么用。

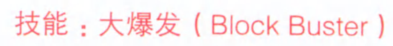
个人感想：就目前来看这妹子只是个配角，可能最多也就和主角来个一两发。不过这是本人整个游戏里面最喜欢的妹子。黑长直＋依存度高＋软妹属性，还有什么比这个更吸引呢?



镝木遥步 一年级生 （CV：横田健一）

本作的男主角，本来打算就读东京某学校，但由于在俗称“搜捕魔女”的 enigmatite 时被发觉有身为融合者的能力，被推荐去神尾城岛就读。他本身对这事没什么兴趣，但因为母亲的遗言，最后还是决定前往神尾城岛。遥步的能力相当特殊，能隔空引起爆炸。由于目前无法弄清楚原理，所以被暂时分类为特殊系。本来每个融合者只能能拥有一种异能，但男性融合者都呢拥有 2 个技能，遥步的第二技能就是能使异常能力增强的“结合”。

技能：大爆发（Block Buster）
– 起爆能力，能令自己触摸的东西和身边的空间爆炸。







点评



原本 TEAM BALDR HEAD 的新作应该是让人充满期待，然而玩过了试玩版后我却相当失望——游戏给我的感觉就像是 GIGA 公司想利用 TEAM BALDR HEAD 的人气再捞一笔，但又不想再花大钱弄个 BALDR SKY 级别的游戏，所以就弄了这个“MATERIAL BRAVE”。

首先说说这游戏的流程。本作主要分为 3 部分，ADV(剧情)，自由行动（接任务，刷好感），外出探索（战斗，刷怪），玩的时候绝对大部分的时间都是花在自由行动和外出上，而不是 ADV 部分。其实 ADV 部分流程也很长，但可惜自由行动和外出这两个流程非常繁琐而且花时间，最终导致整体游戏时间变长。

首先让我们来看看剧情部分。由于是试玩版，所以实际上的内容不是很多，但也足够让我们理解大概了。这个故事的背景其实就是现在主流动画和小说都用烂了的套路：世界发生异变，异能者和怪物出现，然后男主角觉醒，并拥有比一般异能者强的能力。而男性异能者是每 6000 万人才有 1 个，所以男性相当吃香。再加上主角拥有能强化异性的能力所以就更加受欢迎了。这个狗血的设定让我不禁想起去年大热的动画『IS』，不过这游戏的剧本可比 IS 更加扯谈：校长名正言顺地批准主角和女生们进行“结合”。男主的能力是靠液体接触而发动，也就说不光是亲吻，还包括啪啪啪。而这里指的女生不光是女主角，还包括路人，也就是说如果男主想的话那他真的是想上谁就上谁了。不过那些妹子们也很热情，毕竟来一发就能升级，既能爽又能不用练级何乐而不为呢？我玩的时候一直怀疑如果男主那房间的房门没锁的话那不出三天他一定被榨成人干。现在的主流动画和游戏剧本写手们还真是不思进取，老是用这种狗血设定……

接下来看看自由行动。这游戏的自由行动是让玩家自由地和妹子们和 NPC 交流刷好感或接任务等等。刷好感度这个没什么特别的地方，也就聊天增进感情而已。然而接任务这个却是一个很失败的流程。我首先说明一下，这游戏是个横板动作游戏，而你自由活动的时候也是横板过场。也就是说，你移动的时候只能想前或向后，连跳高也不行。而且这游戏过场和战斗时都是用 2D 造型，那些人物造型简直是惨不忍睹。至于任务，个人感觉有些无趣，一般分为 2 类，一类是一般的寻找失物任务，另一类是战斗任务，比如什么区域有怪兽，又或者要得到某某晶石什么的。战斗任务还好点，起码能打打怪，但寻找失物实在坑爹。举个例子，在地图 A 有个妹子丢了一只玩具熊，当你接任务的时候那妹子只会告诉你她丢了玩具熊，但不会给你更多线索，然后玩家就要到别的地图里一个接一个地不断和 NPC 聊天直到你聊对了，找到玩具熊为止。这任务没什么技术含量，就单纯不断和 NPC 聊天，运气好的话一下子就能找到，不好的话很花时间……

最后说说外出探索，这里面同时包含了大家最关心的战斗系统。这作的探索也是做的非常蛋痛，探索的时候的迷宫地图就是以前老式那种走迷宫——全视角而且还是俯视。玩家只能操纵着角色上下左右地移动，但不能跳。具体游戏过程也很蛋疼，遇怪基本只能往回跑，表面上是能看到敌人，但实际上跟踩地雷没两样。而且我相信绝大部分玩过的人都不会选择躲避敌人，因为这游戏有个超蛋痛的体力系统：在探索的时候屏幕下面会出现一条体力槽，玩家每走一步就会减少一点，当体力槽变 0 时就会结束当天活动，打怪捡晶石回复体力是在迷宫探索时补充体力的唯一方法。所以当你探索迷宫的时候就会遇上一个非常令人无语的状况——每次遇上怪都要打，不然就不够体力完成探索。其实迷宫本身并不大，但由于这个蛋痛的体力设定，一个迷宫得花不少时间才能探索完，在探索过程里玩家每做一个动作都会减少体力，哪怕你不小心按键太用力了也照样给你减（有好几次本人差点就探索完了就差那么几步，结果还是被逼等另一天再来）。

接下来说说战斗，这次的战斗不像 BALDR SKY 那样让人眼前一亮，反而更像传统 2D 格斗那样，按方向键配合攻击键出招。不过游戏按键比格斗相对简单，基本上很少会因为按键不够快而出不了想出的招数。而战斗系统也有一个令人哭笑不得的地方：每次玩家可以选择一个妹子陪练，而战斗的时候妹子是“没血槽”的，基本上是无敌（妹子是杀不死的）。只要玩家没事，她就会一直战到底。这个设定让战斗难度大大降低，我曾经试过打的时候往后躲，然后让妹子打着打着就全打完了……

综合来说，这次『MATERIAL BRAVE』实在没什么吸引人的亮点，而且 GIGA 本身的诚意也不够。其实以 GIGA 的规模和 TEAM BALDR HEAD 的实力，绝对能造出更好的东西。但可惜 GIGA 这次看来纯粹是想捞一笔而已了。▲



■文 / 憨特菜 ■责编 / 秋叶 JEDI ■美编 / 晗酱

Ciel nosurge
シェルノサージュ
失われた星へ捧ぐ詩

静籁之空
～奉诗予失落之星～

■ GUST
■土屋晓（监督）
■ PSVITA
■ ntny（人物设定）
■ 7 次元交流类
■ 2012 年 4 月 26 日发售预定

GUST 最新大型企划「波涛协奏曲（surge concerto）」的第一弹终于来了！本作最早的消息来源自 2011 年夏季的「PSStore PlayView」，此后在当年年底的日本各类游戏刊物上都流出了一些游戏设定的相关图片，之后更是有一段疑似「监禁少女」的视频在网络流传，可谓是吊足了玩家的胃口。终于，在今年 1 月 25 日 GUST 正式公布了游戏名称为「Ciel nosurge」，本刊译作「静籁之空 ～奉诗予失落之星～」，对应机种为 PSVITA，预定于今年 4 月 26 日发售。

作为整个企划的第一部作品，『静籁之空』对于世界观的解释尚显粗浅。根据现有情报的说明，该作背景是位于一个寿命已达尽头即将被太阳吞噬的行星“拉谢拉(ラシェーラ)”，星球上的住民为了生存,面临着“移居”还是“再生”的抉择。“移居”是以消灭一个星球为代价将居民移住到可以居住的星球，“再生”则借由人们的思念将该星球被称作“诗魔法”的力量增大到极值从而让行星复生。这两种截然相反的理念分别造就了“天文”与“地文”两大组织，两个组织的斗争已经达到了不可调和的程度。就在此时，这个行星进入了皇权更迭的

时期，天文派与地文派都分别支持对自己有利的皇位继承者以便推行自己的计划。在这样的背景下，一名少女卷入了整个事件的漩涡之中，她就是“伊欧纳赛尔·库库尔·普利谢尔（イオナサル·ククルル·プリシェール，以下简称伊欧）”，是由天文派推荐的皇位继承人之一……

除了文字方面的情报外，GUST 还公布了一组有关拉谢拉世界以及玩家游戏场景的图片。从画风来看此作依旧有着浓厚的「魔塔大陆」系列的影子，加上前文提到的所谓诗魔法的概念，并且监督是「魔塔大陆」系列监督土屋晓等等诸多原因，都能令玩家产生无尽的遐想。事实上从 GUST“超越七个次元，真实存在的世界”的宣传语就不难看出官方并没有避讳这个企划同其它作品之间的联系，并且这个作品也只是整个「波涛协奏曲」中的一个环节。那么今后这一作品在整个企划中的地位就有待官方加以补完了。相对于游戏似曾相识的世界观背景，『静籁之空』的游戏系统可以说是让几乎所有的 GUST 爱好者们大吃一惊。这次 GUST 并没有祭出以往驾轻就熟的 RPG 系统，而是改为了所谓的“七次元交流类”这样一个有点莫名奇妙的名称。从目前公布的情报看，游戏系统主要由三个方面构成：最基本的是同游戏女主角伊欧之间的交流，通过不断深入的交流提高与伊欧之间的牵绊。其次是妖精育成，最后是使用育成完毕的妖精治愈伊欧受伤的内心。

本作仅有的女主角伊欧是与玩家联系的那个世界中独自一人生活的少女，对于自己为何会身处该处、该处又是何处、自己到底是什么人等问题都无法回答。而玩家要做的就是与这个让人觉得沉稳并且怕羞的少女一同生活，不断加深了解培养感情，最终使伊欧敞开心扉，将埋藏在心底的记忆彻底苏醒。很多玩家看到这里，恐怕会不由自主的想起 KONAMI 著名的恋爱游戏「Love Plus」系列，的确从现有的情报来说静籁之空的系统表面上的确看很有「Love Plus」的感觉。而完全在线游戏离线不能的设计更是会社史上绝无仅有的一次。联系到此前 GUST 被 Koei-Tecmo 收购成为全资子公司之后 KT 官方流露出的有关其即将涉足社交游戏领域等诸多传闻，这次 GUST 的做法除了为自己的新企划打头阵以及考察自己开发 PSV 平台游戏的能力以外，也很有可能是为社交游戏进行初步的试水。



不过除了上述这些正面新闻之外，坊间流传的一些其他情报就显得比较有争议了。首先关于『静籁之空』的游戏配信方式就叫人大跌眼镜：玩家首发日购买的游戏只包含剧情的第 1 话，以后的话数每月会更新一话，每话 500 日元；由于整个游戏包含主线 13 话 + 番外 3 话，因此玩家算上普通版的合计消费可能会达到 1 万日元以上！其实纵观整个日本游戏界，采用连载方式定期更新游戏的运作形式并不鲜见。10 多年前 CAPCOM 在世嘉的 Dreamcast 主机发售的「黄金国之门」就是采用了这种连载销售的形式；至于定期更新主线剧情的做法 GUST 也曾经在「魔塔大陆 3」迪莉娅的核宇宙世界 DLC 之中尝试过。而『静籁之空』的游戏类型并不是 RPG，那么这次每月更新的内容极有可能是游戏的主线剧情。这种明目张胆分拆游戏销售的做法确实在玩家群体里造成了不小的非议，有的玩家甚至戏称 GUST 这次的做法是直接向粉丝伸手索取高清版游戏的开发费用……

问题的关键还在于虽然 PSV 初期也有像山脊赛车那样分拆游戏销售的情况出现，但是这种游戏往往本体的价格十分便宜；而如果依照社交游戏运作的惯例，游戏的本体甚至应该是免费的，只依靠后续的推送与服务更新来营利。而现在『静籁之空』的普通版价格几乎与一般的 PSV 游戏价格无异就很容易令玩家感到厂商在用完全版的价格出售「DEMO 版」本体的念头。这种消息如果属实，很可能会直接影响到游戏的预定以及销售乃至后面更新时期玩家的黏着度，从而影响整个游戏的评价。其次因为游戏采取完全在线的形式，不仅游戏系统时间与真实时间同步，很可能官方会引入一种类似“防沉迷”的系统，也就是说在“官方认为”玩家不应该继续游戏的时间段，会强行中止游戏的进程。毋庸置疑这种做法只能招致更多喜欢随心所欲游戏的玩家的一致反对。

除了官网更新的消息、相关杂志的访谈以及土屋晓在“PSV 游戏天国”的自述外，GUST 还在苹果的 iphone 平台制作了一个游戏相关 APP 应用来进行初期的宣传，不过里面有价值的情报也并不多。纵观整个『静籁之空』目前现有的内容，尽管还存在一定的变数，其作为 GUST 新企划的实验品地位已经无法动摇了。特别是这种连载贩售的形式会给游戏销量造成怎样的影响也是未知数。截至发稿时为止，官方终于公布了游戏的歌姬，依旧是由「魔塔大陆」系列大放异彩的志方あきこ担任，这算是一件多少让 GUST 游戏爱好者感到欣慰的事情。那么究竟游戏本身的素质如何，就请各位安静的等待 4 月 26 日的到来吧。▲

落雪之街奏响的邂逅与离别的交响曲

ゆきいろ ～空に六花の住む町～

■ 作品名：ゆきいろ　～空に六花の住む町～
■ 厂商：Nekoneko soft
■ 发售日：2012年4月27日
■ 原画：Pikazo、あんころもち、司ゆうき、秋乃武彦、笹井さじ
■ 剧本：片岡とも、海富一、早狩武志　他
■ 音乐：I've、soundunion（ebi）、bassy、sentive 等

■文／如月千华 ■责编／秋叶 ■美编／晗酱

ゆきいろ
～空に六花の住む町～
そらにろっかのすむまち

STORY

故事的舞台，是一个冬天不会下雨的小镇，传言中，这与温度和雪没有关系，而是因为天空中居住着“六花”。

主人公宫泽健治和妹妹あきら在幼年时期随着一家人从常住的东京经过一次辗转最终搬到了位于北方的这座小镇。来到雪国之后的十年时间中，健治先后结识了数位少女，并于其中一人——叶丸深雪成为了兄妹。无数个日夜中，平淡而快乐的日常不停地反复着，不知不觉中，时间又到了11月——初雪到来的季节。

幼年的邂逅与沉淀起来的回忆，在落雪的季节经过十次轮回的现在依旧不曾褪色，自幼萌生的淡淡恋情悄悄地升温，将在这个一切都归于沉寂的季节盛开茂盛的花朵——

Charter

绿川翠子
CV：遠野そよぎ

主人公健治在第一次搬家后，短短两个月的时间里结识的比自己大一岁的学姐。由于相识两个月之后健治一家便再次搬走，根据选择的不同，主人公与她重逢的时间会有变化。

由于她那开朗而热心肠的性格，幼年时就对人生地不熟的健治兄妹多加照顾。仅从这里看，她仿佛是一个猫猫社传统特色的姐姐角色，可进入现代篇后她却以 G 罩杯的大叔心美少女形象出现，性骚扰连发的态度让主人公招架不住。



叶丸深雪
CV：安玖深音

本作第一女主角，健治一家搬到现在的住所的一年之后，搬到健治家隔壁来的少女，对雪怀有特别的喜爱之情。她性格内向，怕生又有些天然，最初与健治兄妹关系处得并不好，直到某一天她把被埋在雪下面的あきら救了出来，兄妹俩与她的关系才渐渐好转。起初，她本应会以青梅竹马的关系与兄妹两一起长大，却因某个突如其来的原因，她成为了“妹妹”和“姐姐”。另外，她还是本作中猫猫社传统的ぽんこつ（钝萌属性）角色担当，根据幼年据选择的不同，现代篇她的ぽんこつ会有微妙的区别。



神立树奈
CV：雪都さお梨

与深雪相识一年之后，由深雪介绍认识的少女。她与深雪从幼年期开始便一直是好友，但起初与主人公兄妹却总是吵架，经过挺长时间才渐渐融入他们。金发女主角在猫猫社『水色』系列中还是首次出现，不过她也是一本标准的“無駄美人”，一张口说话那大小姐的气质就白费了。在本作中，她是会因为幼年期的选择，性格发生大变的角色。其他路线中，她是一个很能说话又喧哗的快嘴，而在她自己的路线中形象则稳重得多，她顾忌着健治与深雪的兄妹关系而与健治保持着距离。



宮泽あきら
CV：夏野こおり

主人公的亲妹妹。幼年时率直而乖巧，是个普通而受所有人喜爱的小女孩。喜欢哥哥健治，与新的亲人——姐姐深雪感情也很好。看到她幼年期的形象，又看到猫猫社作品中常常出现的 CV 夏野こおり（鷹月さくら），或许不少玩家都会认为猫猫看家的妹系本领要终于要发威了……可没想到あきら一到现代篇里却变成了一个有些电波又 cool 的女孩儿，实在让人好奇这十年里究竟发生了什么让一个可爱的妹妹向残念的方向发展。



北斗ちとせ
CV：雪村とあ

女配角，健治在雪国生活了数年之后认识的少女，也是作中主人公最后认识的角色，深雪的同班同学，不知什么原因，她对健治怀有一种强烈的憧憬，出场的时候有点花痴的风貌。由于她家是当地的神社，所以有时也会以巫女的姿态出场。同时，她还是附近有名的三胞胎中的次女，活力过剩的姐姐すずらん和沉着冷静的妹妹えり都非常溺爱她这个平凡小市民般的姐妹。健治用史莱姆来比喻三姐妹时，ちとせ被称为是史莱姆中的史莱姆 -_||





Comment

08 年宣布复活的猫猫社，在经历了圆了一场怀旧梦却没有新突破的第一作『そらいろ』和令人失望远大于惊喜的『White ～blanche comme la lune～』后，口碑和名声可谓连连下滑，以至当他们在 2010 年末公开第三部作品的时候没有多少人再去关注——包括笔者。直到下了体验版点开执行程序看到标题画面，我才意识到自己错误地估计了这款作品的价值。如果说，作为一款游戏，『そらいろ』体现了传统和保守，『White』很简陋和仓促，那么本次的『ゆきいろ』无疑将是猫猫社创造和精雕细琢之作，至少我们从丰富的画面效果上就可以看出。虽然动态的标题画面，会眨眼的立绘，飞雪的效果，这些对于一些大厂来说并不算什么，但对于只有“占用棉花社（コットンソフト）办公室里一张桌子空间”规模的猫猫社来说，这必然已经值得歌功颂德了。

从 STAFF 来看，本作算是集合了猫猫以前的精英，同时又拉入了新成员，数位画师和实力派写手早狩武志的加入，必然会给猫猫社原有的风格带来变化，不过说到猫猫社，最主要的战斗力还是在于片冈とも本人。本次他一如既往地担当了ぽんこつ女主角——青梅竹马的深雪的剧本，官网放出的体验版也将深雪放在主要位置，可以预见『ゆきいろ』的成败很可能就寄托在她的身上了。另外，不知是不是为了挽回在『White』中严重受损的作为妹系厂商的颜面，这次竟然一口气准备了两个妹妹，青梅竹马的深雪还身担了重任……不过目前公开的情报中，虽然现实实妹あきら可“攻略”，却并未提示会有近亲相 X 的情节，不知道猫猫社本次会怎么处理……

由于『そらいろ』可算是同以夏天为背景的『ラムネ』（弹珠汽水）的正统续作，所以当这部『ゆきいろ』公布时，有不少玩家都猜测它是否是同以冬天为背景的『みずいろ』（水色）的续作。不过随着情报的陆续公开，这种推论越来越站不住脚。因为，猫猫社在这里与其是想延续过去的威光，更像是想要全力地开拓一片新的天空，至于他们是否能够重现昔日的辉煌，我们不妨拭目以待。▲

■文／大山同学 ■责编／秋叶 ■美编／小野喵子



LOVELY×CATION



剧本 insider
原画 唯々月たすく
音乐 めぐむ
发售日期 2011年6月24日

推荐度 10

画面	10
剧情	8.5
音乐	8.5
体会	9
其他	9







2009年9月的一天，内田明理手持NDS站在Konami的楼顶高呼一声“要有爱！”，于是『Love Plus』(以下简称L+)横空出世，galgame的新时代从此开始——嘛这么说是夸张了一点，但毫无疑问L+不仅是当时捏它尽失死气沉沉的galgame界的一颗核弹，更是一盏指路明灯，使无数的制作人从“剧情”的死胡同里走出来，重新审视“角色”在游戏中的位置和作用。山寨不甘人后的PC界自然也不会放过大好的模仿机会，各种仿L+的同人、商业作品层出不穷，而今天笔者要介绍的这款『LOVELY×CATION』(以下简称L×C)也是该模仿大潮中的一员。

也许是前两作『紫電～円環の絆～』与『蒼天已に死す』大暴死的关系，作为以中二为己任的AB2集团成员之一的晓WORKS 響SIDE在第三作里难得地排除了中二的要素，老老实实地模仿L+写起了校园恋爱剧。这种模仿的露骨程度从标题LOVELY×CATION里可见一斑：CATION，正离子也。化学上正离子的标志是什么？就是元素符号右上角加一个“+”号。所以LOVELY×CATION实际上就是L+——也就是说，这群人连游戏标题都懒得自己想，看着Konami的游戏包装来个逆向思维全垒打就上马了。

而游戏内部抄得就更离谱了。女一号七沢由仁，网球部、大蝴蝶结、难攻不落的高岭之花，除了发型不是马尾以及家境平凡外活脱脱一个爱花的翻版——而马尾和医生家的大小姐这两个属性也仅仅是转移到了二号角色天ヶ瀬優希身上而已；三号犬吠埼綾不苟言笑、待人冷漠、游戏高手、家庭问题、学妹，就是个梳了马尾的凛子（凛子图书委员和喜欢听J-Pop这两项属性也转移到天ヶ瀬優希身上去了）；四号月岡三朝是个天然大条、喜欢恐怖片的温柔大姐姐，有几分宁宁的风采；到最后一个角色黒川瀬良倒是没怎么去抄L+了，因为她的定位是年纪与男主角相差比较大的校医，L+里没得抄。

角色抄完了，系统自然也不能幸免。玩家名字称呼系统（实际上只能喊有限的几个名字，姓都没有配音，称呼方式也固定）、仿L+的男主角育成系统、与男主角属性以及所得道具挂勾在演出/台词上的细微变化……虽然说穿了只是一个没有什么技术含量的普通AVG系统，但在L+光环的加持以及由CV亲口喊出自己名字









的诱惑下，这个系统居然力压 Alicesoft 的『大帝国』，成了 2011 年 getchu 评选系统部门的第二名。

当然，L×C 毕竟是个商业作品，制作人再大胆也不敢直接把内田 P 的三位女儿脱光了直接卖，自己的东西总得有的，而令人比较意外的是，游戏里“借鉴”以外的部分其实也可圈可点，一点不丢人。

首先原画由唯々月たすく全权操刀。这位从『Temptation』系列为人所知的画师一直是以高质量著称，L×C 中无论是立绘还是 CG 都几乎完美。清纯的服饰、性感的线条、诱惑的樱唇毫无违和地统一到每个角色身上，那种青春期特有的纯洁与性感并存的美丽让人透不过气来。可以说 L×C 这个游戏的成功唯々月たすく占了最大的功劳，由于其出色的表现，游戏中的女主角们都有着一颦一笑直击玩家心脏的魔力。一个 galgame 的画面能到这质量基本也别无所求了。什么你说没有萝莉？这种小事不要在意。

游戏 BGM 的负责人是めぐむ。由于笔者对 galgame 音乐界认识较浅，加上这名字太普通所以找不到什么详细信息，但 L×C 的 BGM 质量还是相当不错的，轻快跃动的旋律和大量钢琴的使用都很切合这个青春校园恋爱剧本，为游戏营造出一种和暖舒适的气氛。

剧本由 insider 执笔，这也是他首次搭任商业作品的剧本。总体来说 L×C 的故事可以看作是 L+ 朋友 Part 的扩展和延伸，配合男主角 NEET 预备军的身份，不同的女主角分担了不同的侧面：由仁线说的是“改变形象，突破自己”，男主角最终主动走出了自己的封闭世界；優希线说的是“坚持自我”，男主角从自己的世界走到優希的世界中，并为了改变这个不友好的世界共同努力；绫线主题是“家族”和“互相扶持”，两个同步率 400% 的人缓慢但坚实地携手前行；三朝线意外地强调了“纯真”与“憧憬”，男主角最终解开心结，把自认为的不可能变成了可能；





而最后的濑良线主要描写黑川濑良这个角色表面上的“成熟”与内心的“青涩”之间的矛盾冲突，无论是主题深度还是剧本质量都比前面四条线要差一点。五条线的长度都比一般的 AVG 要短一些，描写也略显不足，但整体节奏把握得很好，文字简洁有趣，阅读过程相当愉快。

最后要说说的是处于剧本核心位置的男主角。设定上这个男主角虽然是个可以整个假期不出房门半步的 NEET 预备军，但实际上他“宅而不废”，窝在家里也没忘记给自己充电，下定决心要做的事就一定能做到，绝对不会为自己的缩卵行为找借口，而且骨子里是个温柔而善解人意的人，之所以 NEET 仅仅是因为不擅长与人交流罢了。在游戏初期男主角被叔叔以“生活费减半”为要挟，不得不硬着头皮去找个女朋友交差，结果在与女主角们交流的过程中，他凭着从自闭生活里磨炼出来的察言观色和推理能力帮女主角们解开了一个个难题与心结，最终皆大欢喜。尽管在过程中他曾经因为自卑与太体谅对方反而给对方造成了伤害，但在察觉到自己的错误后他很快就重新找准方向并付诸行动，这种决断力和行动力在 galgame 男主里也是不多见的。

LOVELY×CATION 不仅是一个描述宅男上位的校园青春剧，也是对广大宅男的一份警醒与鞭策：宅可以是一种生活方式，但千万不要让它成为你的生活目标。即使不擅交流，也不应该自甘坠落。时刻磨炼自己，总有一天会成为你抓住机遇的关键。也许你没有 L×C 男主那么帅，那么好运，也没有读破万卷书的时间，但有一件事是你一定可以办到的，那就是每天睡觉前锻炼 15 分钟腹肌。▲







■文/大山同学 ■责编/秋叶 ■美编/小野喵子

ひよこストライク!Sister

剧本 佐藤ヨシヒサ、小林公示
原画 やすゆき、卯花つかさ（SD绘）
音乐 ホワイト、ナッシュスタジオ
发售日期 2012年1月27日

推荐度 6.5

项目	分数
画面	7.5
剧情	6.5
音乐	7.5
体会	7
其他	7

本作是Ex-iT公司的第二作，也是佐藤ヨシヒサ与小林公示两个人合作的第三作。在经历了前两作的惨不忍睹后，这第三作总算是有了可以说是长足的进步。虽然问题依然一大堆，但好歹是“能看”了。

本作主人公神楽鳥真是个性格有点冷漠、思维受常理束缚的非常普通的学生。和大部分同龄人一样，在日复一日不变的生活循环中他渐渐失去了目标、热情与梦想，得过且过地活在自己的世界里。尽管他有着被人高度评价的绘画天份，但真却似乎没有向这个方向发展的意思，只是偶尔把画画当成一种宣泄和调剂。然后有一天，真正在课堂上看着窗外的樱花发呆，突然在他面前跑过一只黄色的小鸡。就在吓了一跳的真对这只小鸡怎么跑到课室里来感到大惑不解之时，更令他无法理解的事情出现了——这间位于二楼的教室的窗外居然出现了一个穿着校服的少女。只见这个少女大咧咧地从窗户冲进教室，追着小鸡跑了一圈未果后旁若无人地脱掉外衣一屁股坐在了讲台上，而最奇怪的是班上所有人居然都对这场表演毫无反应，仿佛什么都看不到似的……就这样，一个执着于常理的少年身边的反常每日开始了。

这个游戏的原画やすゆき恐怕大家都不会陌生，他与propeller社合作的『きっと、澄みわたる朝色よりも、』在国内Galgame玩家中也算是小有名气。在本作里他的CG依然保持了『朝色』那种柔和的用色风格，为这个春天的校园小剧增添了不少暖意。而负责SD绘的卯花つかさ虽然是首次在Galgame界亮相，但画风很可爱，而且比较准确地掌握了各个角色的萌点，也为游戏增色不少。可惜是不知道是出于成本原因还是别的考虑，部分理应出现CG的场合也用了大张的SD绘来代替，使人始终无法用“精良”来形容这个游戏的画面。

游戏的音乐是由ホワイト与ナッシュスタジオ两家公司制作，总体不过不失，在游戏的过程中没觉得有什么令人难忘的但也没有令人难受的。OP『pi pi pi STRIKE！』走的是愉快跳脱的风格，听着倒也有趣，与这个多少有点乱来的故事也挺相衬。







■文／大山同学 ■责编／秋叶 ■美编／小野猫子







至于游戏的核心部分即剧本，如前所述真的是只有“能看”的程度。故事的设定并没有什么太大的新意，只是普通的校园剧加了点传奇要素，规矩地写下去一般也能有个不过不失的结果，但是这个剧本却犯了一个很常见的错误——拖戏。游戏开头的共通线部分其实写得还算可以，节奏虽然不算很好但也过得去，角色拿捏也不错，但进入角色线后简直就是一塌糊涂。单从长度来看，角色线比共通部分要长四五倍，但从内容来看，角色线里包含的信息搞不好还没有共通线多。冗长的文字直接后果就是沉闷和抓狂。特别是在妹妹雏的个人线里，拖沓的描述加上两人无比别扭的性格，简直就是一种折磨，而且磨蹭了十二章后给出的还是一个都合到令人哑口无言的结局，相信除了对雏这种角色有大爱的玩家以外，所有玩家都会有掀桌子砸鼠标的冲动的。此外游戏里还设计了名为“Scramble”的小短篇，作用是从另一个视点（通常是女主角）去观察或者回忆一些片段。这个设计在笔者看来真的是“有名有实”，一个字，烦。正常流程跑着跑着对话框左上角就突然蹦出一个图标来，点进去看的话进行中的剧本就要中断，想暂时先放着等看完一小节剧本再回去？不好意思你在图标出现的时候不点进去图标就会消失，以后就只能从设置菜单里进去了。而更离谱的是每个人有好几段 Scramble，但激活却不是按顺序的，路线开头激活了编号 5 的 Scramble，快结局才来激活编号 2 的一点也不奇怪，这就使 Scramble 本身变得很混乱，积了几个后甚至会分不清哪个是先哪个是后。其实就笔者来看，这些所谓的 Scramble 剧本完全可以直接加插到主剧本里，需要的仅仅是一点描写和切换过渡的技巧，弄成现在这个样子食之无味弃之可惜，不仅起不到视点转换的应有作用，反而会因为操作的不便增添玩家的烦躁感。

与冗长的剧本与混乱的 Scramble 相比，角色的刻画就要正常得多。五个可攻略角色中两个与传奇部分相连，两个完全无关，剩下一个卡中间，就分配来说无可厚非。角色的性格虽然大部分有明显的模板痕迹，但也算是鲜明。比较值得一提的是妹妹雏的设定颇有特色。一般来说妹系嘛无非就是阳光系内向系蹭得累兄控之类，雏虽然也可以归到内向兄控这类里，但她比一般意义上的内向更严重，已经到了“交流恐惧”的程度了。游戏中的雏一个人不敢出门，只会和男主角说话，对男主角严重依存，但碍于兄妹的身份又经常因自己对男主角的爱慕之心产生强烈的自责与自我厌恶，结果就是说话永远只说半句，动不动就要哭要死的，等男主角实在被折腾得没办法了又突然开始道歉说自己太任性了……基本上已经完全可以划入精神病的范畴。但有趣的是这种强烈的矛盾性格和宠物一样的依存性为雏这个角色赢得了游戏中最高的人气，以致于 Ex-iT 的下一作（估计是 FanDisc）的标题就是『雛といっしょ』（和雏在一起）。

总体来说，这个游戏并非什么大作，而其冗长的文字也使得推荐变得有点微妙，不过可以肯定的是，这是一个完完全全的“角色系”游戏，对角色有爱的话，吃完这冗长的剧本没有什么障碍，否则就只是无尽的痛苦。如果跑完共通线后还没找到自己喜欢的角色的话，马上放弃是最明智的选择，因为她们在个人线里是不会变得更可爱的。▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

个人作品
作者、提供 :Skade 出品 : white datura
http://weibo.com/skadels





■文/frannniss ■责编/秋叶JEDI ■美编/王姑良



爱丽丝的可解不可解

从本文开始，笔者对东方少女角色的解析题材跨入了Windows作品第2作、总第7弹『東方妖々夢 ～ Perfect Cherry Blossom.』的阶段。相信通过标题大家应该已经知道，笔者本回要解析的不是倒着从最终BOSS角色来，也不是按关卡顺序来，而是先挑了一个本作最难解析的角色——爱丽丝·玛格特罗依德。

为什么这样做？爱丽丝这个角色，她身上的设定反复，暧昧，庞杂，矛盾，纠结，综合可以用一个日语词——葛藤（かっとう）来形容。爱丽丝相关的话题是经久不衰的，最近还在日方讨论串『第9回东方系列人气投票Final』于2012年3月的讨论中再次被提及（在该主题讨论串中，最终串是第52串）。其中人们对爱丽丝有着各种各样的有趣解读，先说最有趣的一个来娱乐娱乐：根据某本官方设定集里的叙述，"爱丽丝·玛格托洛依德能操纵人偶，也像人偶一样漂亮"。经过人们口耳相传，却变成了一种说法："爱丽丝是幻想乡最漂亮的少女"。"尽管东方系列不是不能当Galgame去看待，却也不必这样……"等等解读，仅为误导里的冰山一角。

而其它容易引发读者脑细胞死亡的问题，也列一下吧（东方爱好者的脑细胞君真是辛苦了）：爱丽丝和萝莉丝是什么关系？爱丽丝与上海爱丽丝幻乐团是什么关系？人偶角色梅蒂欣，是否被人偶使爱丽丝操纵的？爱丽丝的七色问题是什么？爱丽丝与多部作品中的爱丽丝关系是？二次设定里，风见幽香和爱丽丝是怎么搅到一起的？爱丽丝和蓬莱人偶是什么关系？等等。假若正在阅览的读者，对东方系列了解有一定资历也一定懂得：其中有些问题并没有确切答案。但是这些未解之谜并不妨碍解析，笔者也不一定会给出最终答案，这个答案可能神主那里都没有，读者不一定会信服。与其提供定论，不如展示一下分析问题的视点与认知格局：面对一团乱麻般的问题，如何做下第一步？令问题逐步简化？作者用了什么手法？鱼与渔哪个重要？这个读者知晓后会受益。

爱丽丝语源

谈及爱丽丝的设定，我们会提到旧作『東方怪綺談』。请读者注意，这里并不直接涉及东方新作中的爱丽丝与东方旧作中的爱丽丝是否为同一人的问题，仅仅是从创作顺序来看。这个分析方法有笔者的理由，相信读者读下去也会形成一个理顺的知识脉络。

要分析“爱丽丝（Alice）”，首先可考的是语源。让我们准备好思绪，做个跨越数百年之旅——古德语“Adal”，语意为高贵，这个词逐渐衍生出一个德国姑娘的名字“Adalheidis”。时过境迁，这个词在古代法国北部地区，引入借鉴，演化成一个名字“Adelais”，缩写为“Alice”。

以上即为“Alice”黎明期的历史，既然说到了中世纪末的法国，就不免提到那场浩大的世界历史上延续最长时间的战争——英法百年战争。这场战火与血雨也促进了文化交流，从12世纪起，“Alice”成为了英国与法国通用的大众名字。其后又过了数百年，其间“Alice”被人们认为是个老掉牙的名字了。不过流行是会轮回的，在17世纪中叶，英国维多利亚女王的次女取名为爱丽丝，这个名字再次人气回升。而使这个名字知名度提高最具决定性、影响至今的事件，也是同个国家即英国的作家查尔斯·勒特威奇·道奇森创作的『爱丽丝漫游奇境记』（Alice's Adventures in Wonderland）与『爱丽丝镜中奇遇记』（Through the Looking-Glass, and What Alice Found There）。

随后让我们转回东方系列诞生的国度日本。谈及『東方怪綺談』EXTRA BOSS，神主有一句“是六本木的爱丽丝（懂的人就懂），就是女神转生里那个。”而ATLUS社『真·女神転生』中，登场在六本木的爱丽斯死后被两个恶魔复活，随后在续篇中成为了魔人。该作品中的爱丽丝直接就源自『爱丽丝漫游奇境记』。另一设定影响作品，则为CAVE社的『长空超少年』中最后一关登场的爱丽斯克隆体军团，其与『真·女神転生』里的爱丽丝的共同点是早夭而被他人复活。这两个作品坚定了神主为爱丽丝设定“魔界人”、“曾为人类”的想法，旧作爱丽丝主题曲“死の少女”，即是向女神转生致敬。

其外，在『东方妖妖梦』相关的『上海アリス通信 vol.2.1』里，神主也提到“執事の山岡”。这个也出自女神系列『女神异闻录 Persona』。可以看出他在设定里主要参考的是女神系列。此外神主在『東方怪綺談』给出的说明中有一句也说道：“这回的爱丽斯，可不是长空超少年里的克隆体。”也就是说，假若创作出的虚构角色存在血缘一说，那么我们喜爱的这位东方幻想乡里的爱丽丝，大约可算是那位世界最著名的爱丽丝的直系。

另一必须提及的作品是Fuuki商会的『血剑王朝』（アシュラブレード），其中的爱丽丝是『東方怪綺談』Extra BOSS里会将魔导书展开的爱丽丝的原型，其持有魔导书的形象延续到了『东方妖妖梦』中的爱丽丝新形象。前一爱丽丝的主题曲“the Grimoire of Alice”就是指格斗游戏里的那本魔导书，不过目前来看这本书的设定，仅仅限定旧作。旧作里的爱丽丝其实名字一样，只是相貌略幼，于是被人们称呼为“萝莉丝”。

至于东方系列新作中的爱丽丝设定中零星的Neta不少，我们其实主要翻看一个文档就好。这个文档就是『东方永夜抄』体验版中附带的Omake.txt。我们知道本作主角是以人妖组合搭配的。文档中提及：“咲夜与妖梦的对手戏妖怪很好找又无违和，而灵梦和魔理沙的就难找，于是下了妖怪版魔理沙——爱丽丝这么一招棋。”总之有需要就登场，新作里的爱丽丝是旧作爱丽丝的重制版（Remake），作者神主让其复出除了有时代背景与当时需要的因素，还有一大因素是设定参考了重要东方系列关联游戏作品“女神转生”——请注意指字面里的“转生”。一个常见而容易迷惑的谜团，是『东方妖妖梦』对话里，爱丽丝似乎与灵梦是旧友，提到它就想到旧作爱丽丝的第一主题曲，『プラスチックマインド』（可塑记忆）。这个曲目仿佛在说，谈到和旧作沾边的事情，角色的记忆并不可靠。





▲旧作爱丽丝



▲女神转生爱丽丝


▲血剑王朝的爱丽丝



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自 :『决死之梦』SP 特典无料卡
作者 : 维提娜 出品 : 绯色永恒 提供 : HarukaCon
http://weibo.com/isdoujin

的爱丽丝



爱丽丝的性格

在一些二次设定中，人们喜爱把风见幽香与爱丽丝放在一起。从当时整个新作的格局来看，这两个少女恰好是旧作里存在而又在新作中复出的角色（仅此二人）。于是这个微妙而不需额外探究的组合就这样被大家所接受。另外这里又衍生了一个问题：从这两人身上大家很容易读出“腹黑”与“强大”这两种性格——实际上，爱丽丝的确存在着其他的一设性格。

神主当时在 2002 初进行『东方妖妖梦』创作时，恰逢傲娇（ツンデレ）这个词刚刚在日本 Galgame 游戏界诞生并被使用。而与此同时，神主在『上海アリス通信 vol.2.1』中提出“避弹是手段而非目的”的观点，甘愿让自己设计的弹幕游戏表现出一些异类色彩。在这个背景下，他有了使用新兴事物实现表达自我的意图，这也就是平时日方个别评论者戏谑称为“厨二”期的风格，不过，这次的作品依然保留了不可忽视的怀旧向成分。

在系列第 8 弹『东方永夜抄』的对话方面看，爱丽丝的性格出现了较为明显的傲娇风格。比如有一处典型的对话是这样的——魔理沙：“嗯？不美吗？这种月亮叫什么来的？待宵？（满月前夜的月亮）”爱丽丝：“真有闲情雅兴啊，还能高高兴兴赏月。要是人手足够的话……我绝对不会拉你这种家伙出来的。”而另一处是这样的——魔理沙：“你不觉得在古屋里翻东西比较有意思吗？”爱丽丝：“别把我想得跟你似的。真是。”魔理沙：“那你就不用跟来也行哦。”爱丽丝：“一个人的话会迷路吧？在这样的竹林里。”

当然病娇（ヤンデレ）的元素，在爱丽丝身上也可以看到，除了多处对人偶操纵设定以外，最为直观的场面是『东方地灵殿』里，雾雨魔理沙的爱丽丝装备是牺牲人偶换取强大的直线攻击能力，让人偶爆炸或令人偶狂暴等等叙述也并不少见。于是有一些二次设定据此联系到『東方花映塚』里登场的人偶角色梅蒂馨，觉得她在设定上是被爱丽丝丢弃的人偶，而人偶使与人偶之间难免会发生一些故事——事实上当时不少人仅从视觉上就认为梅蒂馨这个角色必定与爱丽丝相关。不过爱丽丝本人未在『東方花映塚』里登场，并且与其配对的角色一般都比较强大，于是造成了这一看似合理的二设却因缺乏一设根据而成长困难的现象。

此外，『东方永夜抄』里的部分对话与『东方地灵殿』里的爱丽丝性格有关联，而那是迄今较近的一部爱丽丝有对话出现的官方弹幕游戏作品。在『东方永夜抄』里这段剧情是这样的——魔理沙：“你不觉得在古屋里翻东西比较有意思吗？”爱丽丝：“别把我想得跟你似的。真是。”这个好像在玩 RPG 游戏的情景在『东方地灵殿』里得到了发扬，倘若有一定游戏阅历的读者从头到尾读过雾雨魔理沙的爱丽丝装备剧情的话（A 路线），会发现这是一条向 D&D 与日式 RPG 致敬的故事线。这不禁令人回想到爱丽丝的一些相关『女神转生』的设定初衷。

蓬莱人偶悬案简介



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『绯月倒影舞会』
作者：维提娜 出品：绯色永恒 提供：HarukaCon
eilistraee.blog.163.com

谈及爱丽丝的设定，不可不提的是C62最初发售的神主CD『蓬莱人形 ~ Dolls in Pseudo Paradise』，其实这个CD还有C63的Plus版，这里统称为“蓬莱人偶悬案”。也许有的读者还不知其中奥妙，简言之，这张CD的BK故事是仿自英国侦探小说女王阿加莎·克里斯蒂的『无人生还』，而且C62版与C63版有很大的区别。BK故事分不少片段，大多根据曲目主题而来，有串联起来解读的可能性。有很多东方爱好者认为这两个BK体现了神主的绝妙构思，不少人激发了侦探魂想方设法探索其中真相，其中被挖掘出的可能结果之一就是爱丽丝，是这个故事里的“正直者”。而蓬莱人形一词也出现在包括爱丽丝符卡在内，以及『东方永夜抄』前的作品中多个地方。

前边介绍了爱丽丝的名字设定由来，这里就适合介绍全名了——爱丽丝·玛格特罗依德（アリス・マーガトロイド）。玛格特罗依德这个姓氏出处很多，但与此处关联最为密切的就是上段提到的阿加莎·克里斯蒂的多部作品。包括『谋杀启事』、『七面钟』、『午后的海滩』、和『管理员的事件』等作品中，都出现了这个姓氏。很多参与『蓬莱人形』设定讨论的人都把这个姓氏由来当做决定性的证据。（这里略作提醒，其实东方系列里出自阿加莎作品的姓氏不止有爱丽丝，爱丽丝只是其中之一。某周刊近来做了狄更斯专题，对阿加莎克里斯蒂作品背景也有还原，对于希望深入探讨蓬莱人偶以及了解英伦的读者，推荐一阅）

既然蓬莱人偶是悬案，从已有的直接讨论说起或将导致更乱，于是笔者选择从背景介绍。实际上『蓬莱人形 ~ Dolls in Pseudo Paradise』是抽签落选后才与大家见面的作品，从资料看，神主作为音乐团体参与Comike并发售了这个神主CD第一弹，实际上是落选前最初版本的复刻版，他后来称要做游戏（东方红魔乡），其中个别曲目也是最初版本的混编版——读者中如果有读过BK的，可以注意到这个故事特别有组织有预谋，别有用心……等等。而非常重要的一点，就是故事里有一个重要金发角色，随后就是金发爱丽丝角色在神主游戏的复出，爱丽丝还在这款初次复出的『东方妖妖梦』游戏里，出现在了两个选项中的画面背景中，暗示着下一作也会登场。最后，爱丽丝在『东方永夜抄』里，对藤原妹红的符卡注释里提示了一句，大意为“原来如此，你就是那个杀不死的人类”，给这个悬案留下了一个疑似收尾。略作了解的话，仅注意以上时间顺序的部分就好。

此外，『蓬莱人形』故事都因曲名而来，曲名起到小标题的作用，这方面又多了可以研究的谜题。CD收录的部分音乐当时还没有放进东方正作游戏，还有一些是以前创作的，也有为其它游戏创作的，比如同人纵版射击游戏『托特尔的魔法』（トルテルマジック）。神主为这款游戏创作的3首曲目之一——关卡道中曲目『Witch of Love Potion』，收录进了『蓬莱人形 ~ Dolls in Pseudo Paradise』，并且曲目中含有的“Love Potion”这个道具，在BK故事中是一件杀人凶器。这样奇妙的创作逻辑，使得蓬莱人偶乃至神主的BK故事系列，都有着可深入探讨性，但推理严谨度要打个问号，需要后续作品的印证补完。如果将来神主推出足够多的CD作品，或许可以形成一个另外的新的解析系列。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『决死之梦』
作者 :Sharp+ 出品：绯色永恒 提供：HarukaCon
http://weibo.com/isdoujin

爱丽丝的符卡之谜

提到爱丽丝的符卡，光是『东方妖妖梦』这款她初次登场的作品里，就有不少不为人知的谜团。首先，大多数人不知道的一个知识是，她的第一个符卡是 Easy / Normal 难度之下的操符，而不是 Hard / Lunatic 难度之下的操符「乙女文楽」/「乙女文楽 -Lunatic-」。具体来说，在版本 0.05 之前的『东方妖妖梦』体验版 Plus 中，爱丽丝在前 2 个难度拥有操符「マリオネットパラル -Easy-」/ 操符「マリオネットパラル」，在版本0.05到版本0.09之间，『东方妖妖梦』WEB 体验版中，这两个符卡被替换成为了操符「マニピュレイトパペット -Easy-」/ 操符「マニピュレイトパペット」。这两个符卡的意思都是操纵人偶。再往后的版本里，Easy / Normal 难度的道中，爱丽丝就没有符卡了。

其次是有关爱丽丝在『东方妖妖梦』中的称号“七色之人偶使”。有朋友可能有疑问，这里的七色是指哪七色？指望神主直观地一一列出这七色是不实际的。首先来看，与爱丽丝相关的多种颜色都出现在哪里。在旧作『东方怪绮谈』的 Extra 关卡中，爱丽丝在释放弹幕攻击时背景颜色会替换，这里背景使用了五种颜色，不足七色。那么新作『东方妖妖梦』，是否使全了七色？答案会让你跌破眼镜——

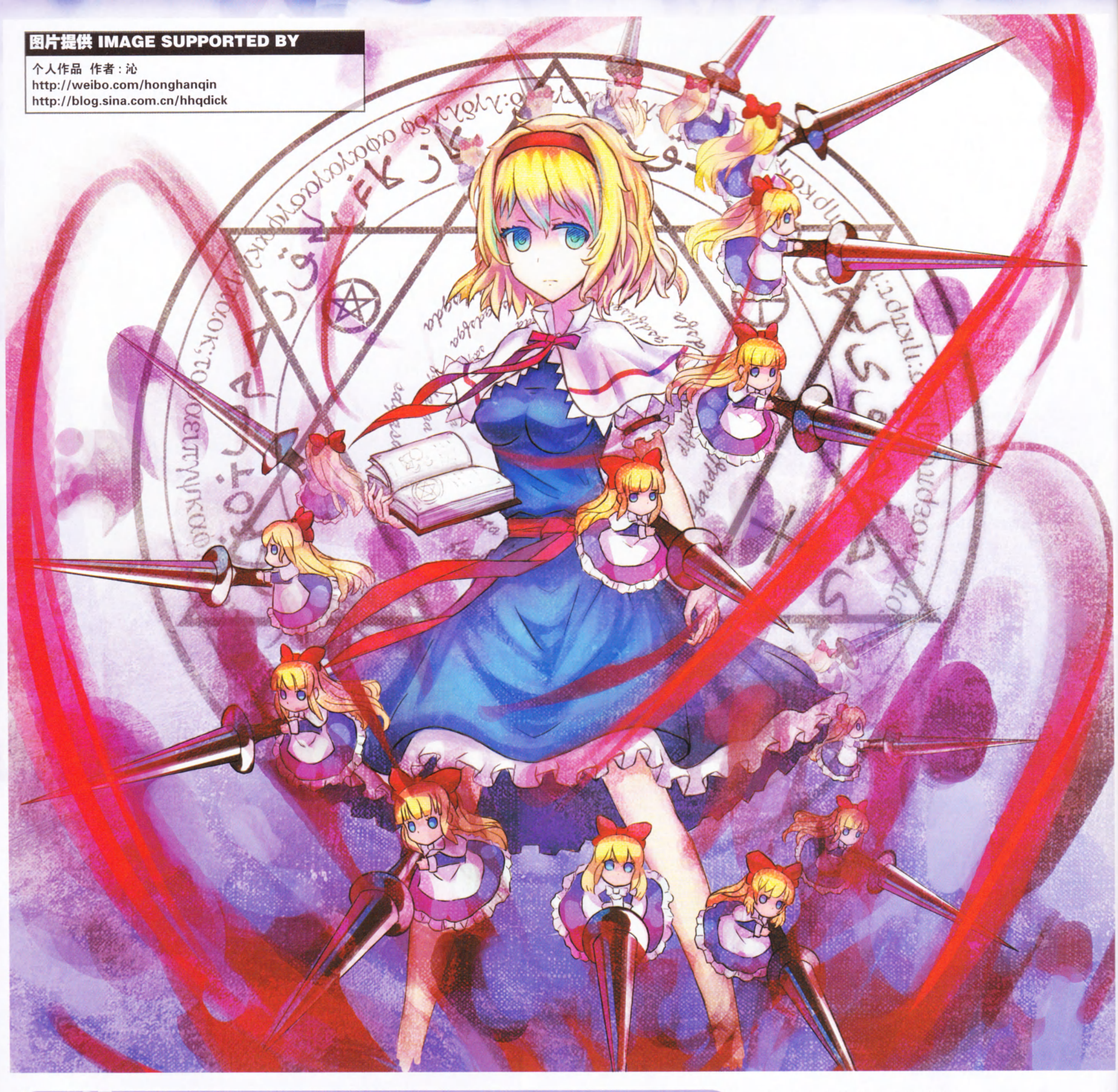
在博丽灵梦线中，有这样一段特色对话，包含有理科计算知识。灵梦：“谁会和你这种七色魔法笨蛋是旧友啊？”爱丽丝：“巫女……说到底不过二色，那种力量连我的二成八分六厘都不到。”这里“二成八分六厘”不到，是指 2 色除以 7 色得到的结果——0.2857，小于 0.286。爱丽丝这句台词是宣战前发出的，由于过去的考据基本不分析弹幕，不涉及其中深入的符号学，他们也无从得出后续的结论。

爱丽丝在关末战斗，共使用了这样几种符卡：蒼符「博愛の仏蘭西人形」/ 苍符「博爱之法兰西人偶」，蒼符「博愛のオルレアン人形」/ 苍符「博爱之奥尔良人偶」，紅符「紅毛の和蘭人形」/ 红符「红毛之荷兰人偶」，白符「白亜の露西亜人形」/ 白符「白亚之俄罗斯人偶」，闇符「霧の倫敦人形」/ 暗符「雾之伦敦人偶」，廻符「輪廻の西蔵人形」/ 回符「轮回之西藏人偶」，雅符「春の京人形」/ 雅符「春之京都人偶」，咒詛「魔彩光の上海人形」/ 咒诅「魔彩光之上海人偶」，咒詛「首吊り蓬莱人形」/ 咒诅「上吊之蓬莱人偶」。诚然，你可以通过逐个考据，得到一些关于世界各地人偶的讯息。但首先要明白的是——这里神主的用意为，如果按国别，（七色的）爱丽丝在战斗里，仅仅使用了三种颜色。谈到这里，读者可能想明白了——这个其实就是东方系列后续作品中，登场少女常见的“出手放水”，只不过这里隐晦了一些。

符卡名中出现的国家：法兰西、荷兰、俄罗斯，这三个国家国旗颜色，都为蓝红白，看起来像巧合对不对？接下来看印证，说明不是巧合，神主狡黠的把三色对应的“苍”、“红”、“白”放在了符卡名第一个字位置。以上是按国家解读，如果按地区，多囊括了两个国家：中国，日本，相应的国旗颜色也多了一种，黄色。于是结论是，若是按国家区分，爱丽丝对二色出手，使用了三色，二成八分六厘（0.286）对四成二分八厘（0.428）。若是按地区区分，爱丽丝对二色出手，使用了四色，二成八分六厘（0.286）对五成七分一厘（0.571）。符卡名中按地区细分的国家，属中日两国，对应了东方主题，以及『东方红魔乡』、『东方妖妖梦』和『东方永夜抄』前三作中的蓬莱主题。



如果读者曾经注意过一个细节——爱丽丝的瞳孔，这里也是个有趣的地方。她的瞳孔在『东方妖妖梦』中呈现蓝色，在『东方永夜抄』中呈现黄色。这恰好是除红白以外，在『东方妖妖梦』里呈现的四色中的两种颜色。如果从国家名称这个线索继续探究，我们可以从爱丽丝的主题曲『ブクレシュティの人形師』入手，“ブクレシュティ”是指罗马尼亚的首都布加勒斯特，而罗马尼亚国旗就是蓝黄红的组合，依然囊括在前述四种颜色范围。因此笔者认为，这里是一个神主严谨性非常不错的隐含谜题。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

个人作品 作者：沁
http://weibo.com/honghanqin
http://blog.sina.com.cn/hhqdick

三位一体的爱丽丝符号

本文考证涉及了几个概念：对一个作品分析的载体、符号、倾向与格局。载体，东方游戏载体是弹幕游戏，弹幕符卡可能有符号学意义以及隐含内容，于是不可完全忽略；符号，象征，意象等等可以存在于任何角落，只要几乎包办游戏全部的作者敢想敢做；倾向，倾向决定深度，CD『蓬莱人形 ~ Dolls in Pseudo Paradise』倾向让同人文解释东方未补足设定，但是它有适用范围；下面谈谈格局。

说起东方世界观里的爱丽丝，我们很容易想到两处：少女角色爱丽丝（新旧两体），以及神主团体名“上海爱丽丝幻乐团”。仅说这两者一些东方爱好者至今也会搞混。“上海爱丽丝幻乐团”中的爱丽丝，取自藤木稟的小说里上海租界的少女印象，伴随鸦片与华尔兹舞曲，象征着东西方融汇合璧的幻想。而少女角色爱丽丝最初的创作，即拥有部分世界最著名爱丽丝——『爱丽丝漫游奇境记』里的爱丽丝的直系血缘，不过也融入了小部分来自日式游戏的黑暗残酷成分。新作中的爱丽丝，还有明显作为配合少女主角之一——雾雨魔理沙的搭档而设计之用意。

实际上“爱丽丝”还有第三种解释，这个并未被大部分东方爱好者所了解。在神主的未使用曲目注释里，揭示了一种爱丽丝音乐（アリスミュージック），被称作一种神主个人的音乐流派，是他为之得意的西洋风音乐，例如『東方夢時空』中的曲目『夢消失 ~ Lost Dream』，出自『東方幻想郷』的曲目『アリスマエステラ』，以及出自『東方怪綺談』的曲目『不思議の国のアリス』，都是爱丽丝音乐。

其实有了第三种解释，我们可以把爱丽丝符号看得更清楚一些。很显然，所谓的爱丽丝音乐在神主看来就是西洋风，但是爱丽丝角色的复出却是在几乎全是东洋风曲目的『东方妖妖梦』中，而爱丽丝角色也不是上海爱丽丝幻乐团的代言人。所以它们都不可混为一谈，但是在某种程度上，这三个爱丽丝符号，又是统一在一个整体格局内的，这个整体格局就是神主构建的东方世界观。这里是一个大酒鬼所创造的著名同人世界观，所谓严密的逻辑在这个世界观内并不是完全适用，神主几近孤军奋战的创作形式，使创作内容有着自己特色的矛盾冲突——而以上这些，就是爱丽丝带给我们的。▲

am』，出
テラ』，
義の国の

把爱丽丝
爱丽丝音
角色的复
妖妖梦』
乐团的代
在某种程
一个整体
的东方世
同人世界
不是完全
使创作内
这些，就



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『季节的点滴』 作者 :Pao
出品：fantasia project(幻想企划) 提供：里表软妹
www-fs-project.com

同人手书动画带来的感动——『东方幼灵梦』详细解读

■文/火的意志 ■责编/秋叶JEDI ■美编/小野喵子



前言

说到东方系列的东方 project 的二次同人创作，大家首先想到的就是欢乐搞笑日常生活，其次是恋爱百合的暧昧故事，最后便是催泪哀伤的寿命论类故事。然而，黑化剧情的创作也许因为数量太少剧情虐心，而往往被人所忽视。

本期为大家介绍的这部由画师ジョイフル创作的同人手书，并以此制作为动画的『东方幼灵梦』，便是以幻想乡黑暗的背景作为创作题材，表现了一个有着食人妖怪的幻想乡，并“吃人”作为重要的剧情转折。

『东方幼灵梦』的动画分为七集，从温馨欢乐的日常，到哀伤催泪的抉择，时刻牵动着读者的心弦，这便是这部同人动画的魅力所在——

注：和普通的动画不同，手书动画就是把手绘作品一页一页地播放出来，再配上音乐制作而成的。每一页手书都是略简单的手绘风格，旁边还会配上文字，整体的风格和图片 PPT 相似。虽然连贯性较差，但是这种动画形式显得简洁明了。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：社团一周年本『1st anniversary』
作者 :spirtie 出品 ：洗熊公社 提供：紫
http://blog.sina.com.cn/fromover


常生活,
的创作也
的『东方
, 并"吃
牵动着读
是略简单的

跌宕起伏的剧情

『东方幼灵梦』讲述了幼时的灵梦与食人妖怪露米娅的故事，两人亲密无间地与同在幼年时代的魔里莎过着轻松自在的日常生活。过去凶残而寂寞的食人妖怪露米娅，在幼灵梦与阿妈的帮助下，一点一点打开心扉，克制住自己食人的欲望，融入到了这个幸福的圈子里。

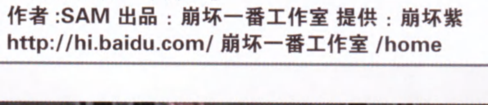
某次，一家人去太阳花田玩遇到了花田的妖怪——风见幽香。虽然只是很普通的邂逅与交谈，但是在同幽香的对话中，露米娅开始感受到自己的快乐，并确定了自己的生存方式：把握眼前的这份幸福。然而这样的幸福真的可以一直持续下去吗？在一次庆典活动中，尽管灵梦玩得非常开心，但阿妈却看到了村人们的流言蜚语，于是决意带着灵梦回到神社。原来博丽巫女一直背负着残酷的另一面：因为世代以退治妖怪、解决异变为生，所以不但被妖怪所憎恨，同时也被同为人类的其他村民所畏惧。阿妈讨厌这样的人际关系，害怕灵梦以后会因同样的经历而憎恨自己，于是戴上面具来逃避。

夜空中的烟花没能掩盖住阿妈心中的悲伤，但是露米娅向阿妈吐露心声，自己一直以来感谢她所带来的幸福，灵梦以后也绝不会讨厌阿妈。终于阿妈敞开了心胸，扔掉了自己的面具露出了真正的脸庞……

如果说前四话是剧情的铺垫，第五话是剧情的转折，那么六七话便是剧情的高潮。从第五话结尾开始，剧情急转直下：灵梦在玩闹中不小心摔倒，手心出了血，那只沾满鲜血的小手唤起了露米娅吃人妖怪的本性。紧接着，从第六话开头露米娅与紫的交谈中得知，露米娅原本是食人妖怪，即使吃再多其它的食物也无济于事，到头来还是要吃人，否则就只有死。于是露米娅面临着艰难的抉择：或者去吃人维生，同时远离灵梦二人，远离好不容易找到的幸福；或者，即使会死，为了回到二人身边也绝不吃人。

任凭紫再怎样咆哮，面色憔悴的露米娅还是斩钉截铁地选择了第二条。最后由阿妈出面与露米娅生死战，借露米娅之手杀死自己，由自己体内的黑暗填补了露米娅未来的生存需要，同时对其进行了封印，让露米娅回到了幼年形态，记忆全无。目睹这一切的紫无力阻止，痛恨却始终无法对露米娅下杀手，放过了她的同时也封印了灵梦的记忆，让自己来承担这一切痛苦。

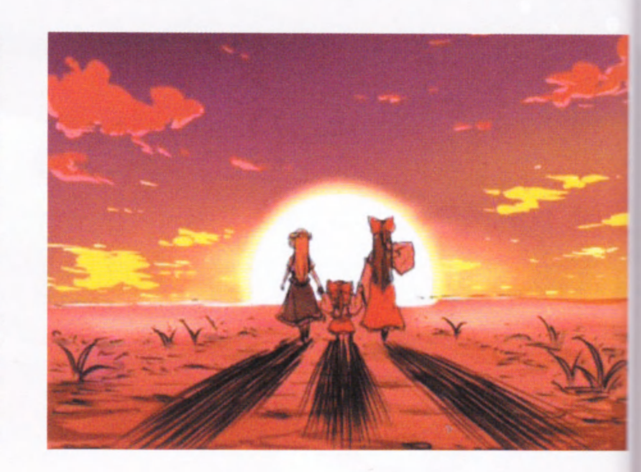
失去记忆的灵梦与紫生活在一起时，意外遇到了同样失去记忆的露米娅。两人本应该早已忘记了彼此，却不知为何一见如故……


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方一本满足』
作者：SAM 出品：崩坏一番工作室 提供：崩坏紫
http://hi.baidu.com/ 崩坏一番工作室 /home







『东方幼灵梦』动画采用倒叙的形式，一开始便直接展现了露米娅、阿妈与灵梦间的情感关系，于日常的平静小事中表现出灵梦的天真烂漫，露米娅的傲娇和阿妈神秘却贪财的性格。随着剧情的逐步发展，故事才一步步走进露米娅与阿妈的内心。从第三话中我们了解到露米娅黑暗寂寞的过去——吃掉了太多的人类，危及了幻想乡的平衡，于是在紫与阿妈的干涉下将她囚禁到博丽神社，后来被灵梦与阿妈感化，成为神社中的一员，找到了自己的生存方式，享受起这平静美好的日常生活。从第四话中，我们也可以体会到露米娅对眼前幸福的珍惜。第五话开始剧情急转直下，首先是阿妈坦露了内心，原来她一直把苦痛藏在心底，用面具去逃避；接着便是露米娅妖怪本性的觉醒，不得不回到丛林，忍受着煎熬，并用第六话一整话来描绘露米娅的艰苦抉择。她面对着哭喊着寻找自己的灵梦，却忍着妖性不去相见，细腻的情感表现手法触动着观众的心弦。随后阿妈出现，知晓露米娅的存在并抱走了灵梦，而露米娅含着泪默默下定了决心：我，不吃人！并在第七话中与阿妈进行生死战。强忍内心痛苦的二人，饱受折磨的二人，她们的对决，注定要以一方的牺牲结束……

尽管是一部同人动画，但『东方幼灵梦』对剧情走向的把握却可圈可点，采用倒叙的手法和由慢到快的节奏，从轻松幽默的小事，到生死存亡的决斗，一步一步揭开人物的性格真相……也正是因为如此，『东方幼灵梦』成为了近期二次创作中的话题作。

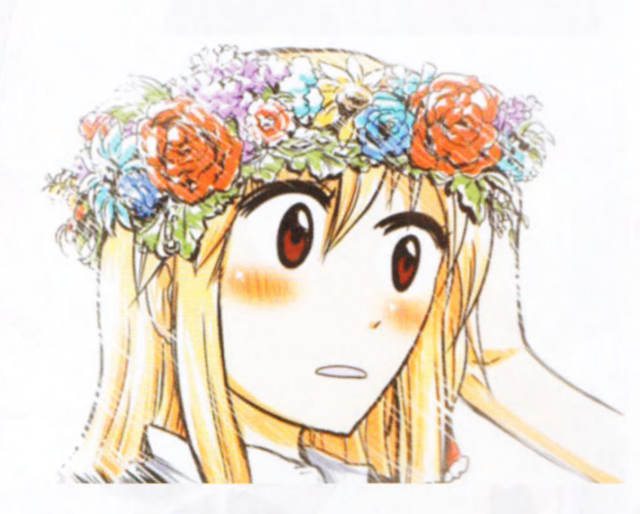


细致的绘画与配乐……

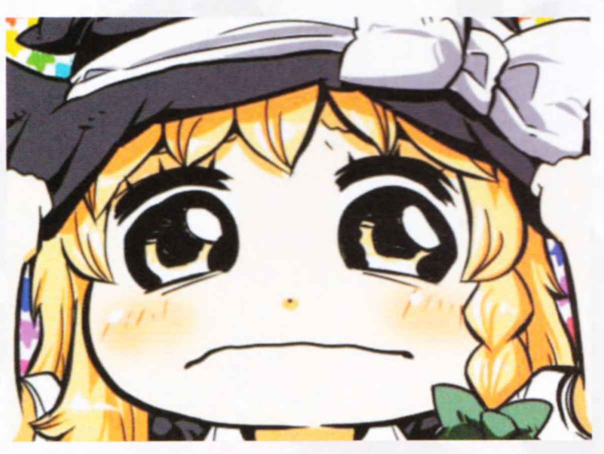


图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『爱丽丝漫游东方奇境』
作者、提供：蓝·Hallelujah 出品：口口神教
http://hi.baidu.com/roroalice

下面谈谈绘画，本手书的画师ジョイフル虽然知名度不高，画工也不能说多惊艳，但『东方幼灵梦』的绘画风格却非常抢眼。简单朴素的背景，寥寥数笔，没有过多的修饰，显得有些随意的上色，给人亲切随和的感觉。人物表情和服饰是重点，却依旧是简单的风格，粗线条搭配草线，明显的手绘风格，无需太多细节便将人物描绘得淋漓尽致：呆萌的灵梦、秀气的阿妈、少女形态的露米娅、大贤者紫和弱气的魔理沙。随和的风格搭配夸张的表现手法，时刻令人捧腹。阴影效果也是简单的处理，因为需要添加文字，所以动画中多数背景都是空白，于是各种朴素的绘画手法组合起来，便形成了这生动亲切的画面。即使是在动作较多的打斗场面中，也依旧没有过多的描绘。看似随意实则精心的绘画，有着大道至简一般的风范，清新朴素的风格，让观众可以更快地融入画面，融入剧情。对于手书来说，简单的画面更适合表现剧情。



一部好的动画，背景音乐与音效占据着重要的地位。幼灵梦中的绝大部分 BGM 都取自东方的二次同人创作，又添加了许多独特的配音，很好地渲染出剧情所需要的气氛。动画的前段主要用轻松喜感的音乐，与前段轻松幽默的剧情相呼应，如“少女綺想曲”和“恋色”等，少了原曲的紧张激烈感，变成了柔和舒畅的曲子。后半段致郁的剧情，BGM 也是精心选取，多数选用了慢节奏伤感的钢琴曲，取自“感情摩天楼”、“千年幻想乡”、“红楼”和“碎月”等经典名曲，很好地配合了忧郁的剧情，催人泪下。决斗场面的曲子节奏紧张，扣人心弦，令观众仿佛可以听见黑化露米娅内心的呐喊。



除了 BGM 以外，许多细节的小配音也格外到位，仔细听就会发现很多乱入。如第一话中灵梦扑向露米娅，配乐是超级马里奥踩乌龟的音效；第二话开头香霖准备赛钱时，阿妈身上阴森恐怖的音效；魔理沙大哭时用的是原作中魔炮的音效；露米娅被灵梦刺激时晴天霹雳的音效等等，总是可以给人意料之外的惊喜。可以说，『东方幼灵梦』的成功与优秀的音响演出设计是分不开的。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自 :『灵梦』
作者 : もちぬ 出品 : 隙间方程 提供 : 八云辉夜
http://item.taobao.com/item.htm?id=10919520858







精心的细节与设定

除了感人的剧情、生动的画面与美妙的音乐。动画内所穿插的各种细节也是成功的因素之一。细心的观众会发现：动画中不时会有其他东方人物乱入，比如第一话的虫子，第二话的小鸟，第三话的阿空，第四话的蜘蛛与橙，第五话的萌妖梦，还有邪恶的罪袋，谜之人物妖忌，每次出现都会成功吸引观众的眼球，令人眼前一亮，捧腹大笑；阿妈的面具也是每话都在变：除了塞钱箱和武士面具，还有火影忍者和假面骑士乱入，总是惹得观众去津津有味地吐槽。面具是阿妈的重要道具，面具种类的多变恶搞，开始会引人发笑，到了后面更能反衬出阿妈内心的苦伤。尤其是在决斗一段，阿妈带着冰凉威严的面具，掩盖其早已无法控制的泪水，令人神伤。动画中的人物沿用了许多经典的二设性格，如阿妈的贪财、幽香的女王属性、紫与蓝的沉稳贤者气质登。不过，魔理沙却是一副又受又呆的样子，与大家心中的魔理沙截然相反，这也是个有趣的设定。除此之外，画面上的文字填充也是一个主要的细节，原作的手书所用的不是生硬的打印体，而是手书这样比较随意的字体组合，配上大量的拟音标点符号，使文字与剧情、氛围的美妙搭配，让人读起来轻松舒适。

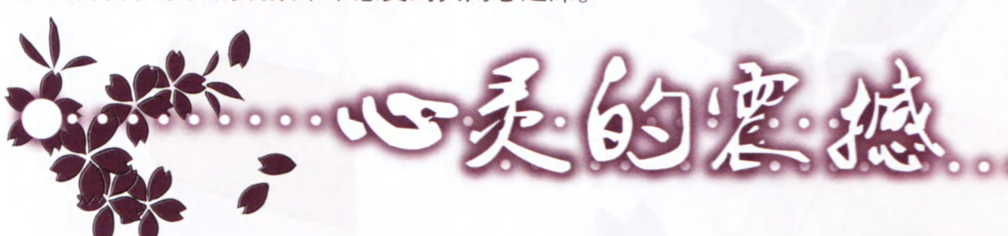
动画在设定上以一设为基础，还采用了许多经典的二设，其中深刻的一设是动画吸引人的主要因素。先说露米娅，许多著名的二设中，露米娅都是隐藏的 boss，只要解开头上的缎带就会变成 EX 露米娅，实际上这个二设便是根据一设由来。在东方红魔乡 omake 文档人物设定里，有描述露米娅的这样一段话：“为什么而活着不明。其实头发上缠绕的丝带是灵符，就算想取下丝带，但那丝带就连露米亚自己都接触不到。”作者以此为基准，借鉴经典二设并发挥自己的想象，把“缎带就是封印”的来由展现给大家：凝结了阿妈的心血，封锁住露米娅的黑暗，换取了幻想乡的平衡。这个设定是剧情的重要承载点，以缎带作为动画的包袱，也承载了观众的泪点。在『幼灵梦』中，成年露米娅表面上是靠食人维生的妖怪，实际上是吞噬人的内心黑暗，所以应该是暗之妖怪。她的实力之强令紫也不能杀掉她，只有阿妈可以。她总是一个人寂寞孤独的生活，也因此无休止地吃人，最后被紫的劝说和阿妈干涉下才被感化。最后她被封印时，便是靠阿妈的缎带封印，变成了幼年戴着缎带的露米娅。

而幽香、紫和蓝这样的大妖怪，动画设定为年长人的沉稳性格，深藏不露。尤其是紫，亲眼目睹着爱人与友人的灭亡，却为了幻想乡的存亡而不去插手，只是摆弄他人的记忆，一个人默默承担这一切，不愧是妖之贤者。

再说阿妈，她可以说是以一设中灵梦为原型，展现给大家不为人知的博丽前任巫女的过去。动画的前段阿妈给观众留下的印象就是“贪财，暴力，真性情，玩世不恭”，到了后面才知道她的温柔语高尚。阿妈摘掉面具的那一刻，我们为之惊艳的同时，能否体会到她隐藏在心中多年的伤痛？露米娅身为暗之妖怪，只靠人类的食物是无法维生的，在看到灵梦的鲜血后她内心妖性觉醒，不吃人将难以维生。一旦暗之妖怪死掉，这个世界变不会降临黑暗，幻想乡的平衡因此打破。明知这一切的阿妈，为了灵梦，为了露米娅，更是为了整个幻想乡，在决斗中欺骗了露米娅，借露米娅之手杀死自己，用自己退治妖怪所积累的足够黑暗填补了露米娅未来生存所需。我们不得不佩服作者大胆而优秀的设定，每个人的性格总是和其背景很好的相符，喜爱东方的观众不难感受到其用心之深。







心灵的震撼

相信很多人都是流着泪看到最后的，即使关掉后内心也久久不能平静，动画带来的冲击力一直在心中回荡，那些经典的场景一遍遍在眼前浮现，那些哀伤的音乐不停地在耳边循环。我们在感谢作者带来如此美妙故事的同时，也会一遍遍去体会动画中的内涵。实际上，『幼灵梦』动画全篇都是围绕“幸福”二字展开的：从幸福的日常开场，以守护幸福而战，以仰望幸福而结束，那么我们在看完这部动画之后，有没有从动画中获得幸福？或者，开始感受到身边的幸福？在笔者看来，热爱着东方 project，能够流着泪欣赏完一部动画，这便是一种幸福。所以，请从现在开始，注意身边的一草一木，真爱身边的人，享受或宁静或紧张的生活，牢牢抓住手中的幸福吧。

最后不得不提一下本手书的作者ジョイフル。我们欣赏作品的同时，也不要忽略了他在创作过程中的心血。2011 年 05 月 26 日发行第一话，随后他在第三话后发表追记：“「深す」と書いて「さがす」と読むんです！「深く探す」って意味なんです！誤字じゃないんです！誤字じゃないんでぇす！”这是作者被指出有错别字后的出面说明，其真切诚恳的态度令人感动。从第 4 话开始，在 CG 站点 pixiv 募集 ED 绘，扩大宣传，ED 曲搭配各种风格的 ED 绘，别具风格。第六话提到了小不点咲夜，并进行了宣传，二者都是优秀的手书作品。第七话前篇中 8 分 41 秒的插曲『心毀つ既往の拳』是原创音乐，以先代巫女为印象模型创作，配合当时的场景，动感无限。2012 年 03 月 13 日，作者感谢大家追看『幼灵梦』，并表示会让奇妙的二人组合继续发展。我们可以看到作者一步一步的创作历程——汗水与泪水凝结，为了自己的爱而不断努力，观众们的欢喜与泪水便是最好的回报。再次向作者表示敬意！

手绘的画面，简单的上色，朴实的文字填充，没有声优配音，这样一部简单质朴的动画，为我们带来了多少欢声笑语，也同时催生出了多少的泪水。感受心灵余震的同时，祝福少女们永远幸福，也祝愿大家去享受生活。感谢作者为我们带来『东方幼灵梦』这样一部优秀的作品，同时也让我们期待『东方幼灵梦』的最新续作！▲



纵横两界，“财”貌双全

■文/完蛋了的国王 ■责编/秋叶 JEDI ■美编/小野喵子

一个宅男眼中的 CARNELIAN

不管身处什么时代，女人的钱永远比男人的好赚，尤其是阴盛阳衰的趋势已经渗透入各行各业的今天，人们更无法忽视女人在消费行业中所占的主导地位。在 ACG 领域里，阴盛阳衰的法则当然也不能幸免，于是在不知不觉间，腐女早已经取代宅男成为这个产业中的消费主体，所以，如果你想要在这一行里玩得风生水起，最好能习得宅腐兼修的神功护体。放眼去年洋洋洒洒上百部 TV 动画，我们只消粗略一扫就能轻易举出几部这样的例子，『基友英雄传』、『NO.6』、『Fate/Zero』，这些作品的角色原案桂正和、toi8 和武内崇无一例外都是以创作男性向作品为主的男性创作者，然而他们笔下的作品却不经意间成为了广大腐女们追逐的对象。这种在女性观众群体中的人气 BOOM 甚至连创作者本人都完全摸不着头脑。不过宅腐兼修说起来容易做起来却很难，因为还有一句话叫做自古宅腐不两立，这曾经是——或者说现在仍是——很多人的处世信条。我们知道，任何阻挡历史潮流的行为都是螳臂当车，现在看来潮流的趋势将是宅向的市场会不断被腐向作品所侵蚀，宅腐兼修在未来或将成为一种标配。只不过在若干年以前，宅向和腐向的作品远比现在泾渭分明的时候，倘若有人早早就提出宅腐兼修的方针并一直坚持到现在，那这个人不是个天才就是个十足的疯子，事实上除了 CARNELIAN，我们也确实很难再找出几个类似的例子来了。无论 CARNELIAN 在这条路上走得是否顺畅，作为一个先驱者她应该被时代所铭记。回想 3 年多前，在『二次元狂热』第 2 期上由两位腐女撰写过一篇关于 CARNELIAN 的文章，今时今日换成了笔者这个宅男，从不一样的角度会看出一位什么样的 CARNELIAN 呢？



只有爱钱这一点还像个女人

在笔者介绍过那么多画师里，不乏一些个性十分鲜明，可以用短短几个字来概括的人，比方说极度自恋的 huke、逆来顺受的堀部秀郎、向往自由的七尾奈留、孤僻中二的深崎暮人、为达目的可以不择手段的西又葵……等等等等。那么，如果用一个词来概括 CARNELIAN 的轮廓的话会是什么呢？很简单两个字——爱钱。

就先从 CARNELIAN 这个笔名说起吧，其实即便你英语词汇量不大也没关系，丢进百度词典里一翻就有结果。“carnelian n.1.【矿】光玉髓，红玉髓 2. 红玛瑙”，不管是玉髓还是玛瑙，其实就是一种矿物结晶，一般呈红色或者橙色，有些带有条纹状纹路，通常纹路越清晰，透明度越低的玉髓会被称为玛瑙。玉髓的硬度较高，硬度值为 6.5–7，比重为 2.61，分子式为 SiO_2，也就是二氧化硅，原产地主要分布在印度和巴西等国。与红宝石一样是 7 月的诞生石。石语（类似于花语）是“勇气、友情、镇定、精神上的平衡”等。在印度，红玉髓是常见的矿物宝石之一，会被雕刻成各种工艺品和印章。当然成色较好的玛瑙石就更是价值不菲了。用宝石的名字来作为自己的笔名可能有几个原因，首先宝石的名字本身就是常见英文名，比如红宝石的 Ruby，但 carnelian 不是常见单词，这点可以排除；其次是在宝石作为诞生石所代表的那个月份出生，CARNELIAN 的生日是 9 月 21 日，并不是红玉髓所代表的 7 月，所以也可以排除；第三，可能很欣赏红玉髓蕴含的石语，但石语这玩意就像星座箴言一样，套到任何人身上都合适，没有什么个性可言，因此也被排除；第四，最简单也是最直观的解释就是，单纯就是喜欢这种宝石。因为爱财而把宝石的名字作为笔名，这么说来确实有点太逊了，至少也要找出一两个诸如“希望像宝石那样熠熠生辉”“愿自己的作品能永恒不朽”这样的美好借口来装点搪塞一下。可性格向来直来直往的 CARNELIAN 从不给 fans 们和媒体编辑以凭空创造各种幻想的空间，她曾直言说自己的爱好之一就是收集各种原石，这其中当然也包括红玉髓这样的宝石，所以她的确是因为喜爱红玉髓才将其作为笔名的。曾经对 CARNELIAN 笔名的来历抱有期待的部分读者不知看完笔者的分析后会做何感想，其实笔者倒是觉得这样反而会令CARNELIAN的形象更平易近人，本来嘛，一个有所追求的画师要远比得过且过，没有人生目标的画师要锐意进取得多。

被国内同好爱称为 C 姐的 CARNELIAN 本名据传叫远藤直，出生于 1973 年 9 月 21 日，眼下已经跨过三十路的半程，正奔向四十路，所以你硬要叫她“C 姨”、“C 妈”我想恐怕也没有人会反驳。日本女性画师，或者说绝大部分的日本女性通常都不会公开自己的年龄，只知出生月日，而不知年份这在业内是很常见的。所以 1973 年这个年份不会在任何官方资料上查到，只能是坊间传说，就像她的真名一样。据





说C姐在还是萝莉的时候就很爱看漫画打游戏，所幸她生在一个家境较为富裕的家庭，小学时代曾梦想能拥有一台电脑（是真的做梦梦到了电脑），结果过了不久父亲就真的给她买了一台MSX2个人电脑，不得不感叹这实在是一个慷慨的父亲，因为当时这种在日本市场占有率不大的个人电脑单价轻松超过了5万日元，而80年代一个日本普通工薪族的月薪也就10万日元上下，花一半的月薪为女儿购置一台电脑的父亲难道还不慷慨吗？要知道彼时最流行的家用游戏机任天堂Family Computer，也就是俗称为红白机的FC走的是低价路线，一台机器售价充其量不会超过1.2万日元，后期降到了万元以内。后来引进到国内的时候正版FC刚上市时卖500-800人民币，按照当年的汇率换算成日元在2-3万日元左右，可见日本商人还是很奸诈的，如果以80年代一个中国工薪阶层的收入而言，要买一台FC可能需要花费4-5个月的工资才行，从这个角度上来说，能拥有一台正版FC的中国孩子的父母，其慷慨程度不亚于C姐的父亲。

再来说说这台MSX2，在任天堂83年推出FC后，很多厂商都想与FC一争高下，推出各种五花八门的主机，曾经把市场搞得混乱不堪，但几年后都被FC一一挤出市场，MSX系列就是其中的一种，它使用了BASIC操作系统和16位的处理器，定位于个人电脑和家用游戏机之间，虽然与真正的个人电脑PC8801、9801等相比中央处理器性能低得不值一提，MSX的Z-80处理器甚至无法超越任天堂后来的MD和SFC，不过PC9801动辄4、50万日元的惊人售价令绝大部分工薪族望而却步，比较务实的个人电脑还是MSX2这样的，兼顾了性能和售价。话虽如此，当年的5万日元大约相当于现在的10万，对于一个孩子的玩物来说代价还是高了一点，单纯作为游戏机的话首先当然是万元机FC，MSX2美其名曰电脑，看来C姐的父亲是希望女儿能用电脑学点知识，就像当初天朝家长给孩子买"学习机"希望能提高成绩一样。别小看这台MSX2，毫不夸张地说它切切实实地改变了C姐的人生轨迹，在她的少女时代将她培养成为一个坚定的PC游戏党，而不是当年随处可见的家用机党。如果撇开细节不谈，PC与家用机最大的差别（其实现在仍然存在）就是家用机更注重游戏性，而PC在音画表现的方面，也就是主机机能方面有家用机无可比拟的优势。这种差别如果落在一个孩子的立场上来看其实就变成了，FC游戏更有趣，而PC游戏更漂亮。作出一部在自己心目中最漂亮的游戏便成为C姐萝莉时代最大的梦想之一，这个梦想从20多年前一直延续到了今天。

且说C姐得了台电脑平时都玩些什么游戏呢？据她本人透露有光荣的『大航海时代』、ARTDINK的『侠客游』、MICROCABIN的『幻影都市』、Falcom的『英雄传说』系列、KONAMI的『SNATCHER』等，其中最喜爱的是『大航海时代』，这部作品最早出现于1990年，其它几部游戏也都在80年代末到90年代初发售，所以据此推断CARNELIAN是70年代生人这点不会有假。对『大航海时代』情有独钟是因为C姐很享受做商人的感觉，用智慧大把赚钱是她儿时憧憬的职业。小时候的CARNELIAN和同龄人比较起来，对女孩应该感兴趣的一些东西都不太感冒，沉迷电脑游戏也好，看大量的漫画也好，都更像是一个男孩子的作风，唯独爱钱这一点还像个女人。事实上她现在仍是『大航海时代』系列的忠实拥趸，在PC和家用机平台上的『大航海时代』已经停滞多年以后，她一直坚守在『大航海时代OL』的世界里，隔



三尝五还会在推特上秀一把成绩。长大成人后喜欢到海外旅行，以及热衷于收集宝石这两点毫无疑问也是受到了『大航海时代』的影响。玩游戏之余，闲暇时间里做的最多的事就是画漫画。C姐在绘画方面开窍很早，小学时代就煞有介事地画过漫画，还得到过师长的好评，日本人向来鼓励孩子的创造力，一个能画漫画的小学生是没有理由遭到责罚的，不像在天朝。到了中学时，C姐就会有意识地拿自己的作品向学校和地方上的一些刊物投稿，有时为了一篇漫画或者一幅插画废寝忘食，这一点在她成年后表现得尤为突出，这位著名的“画不死”曾经不止一次在病榻上完成游戏的制作任务。不过C姐自我意识太强的毛病也在少女时代显得非常突出，一般人是很难进入到她的领域里的。也就是说她只愿意和志同道合的人交朋友，但在学校这样的人毕竟是少数，结果C姐这样的孩子往往会被打上不合群的标签而被疏远，这种情况是很多名画师在学生时代都或多或少经历过的。从小学到国中，再到高中，好不容易挨过了高中时代，义务教育的枷锁已经不能再束缚CARNELIAN，高中一毕业她就迫不及待地报名了设计系的专科学校，给自己明确了一个目标，那就是向着游戏业界发展。从一个资深游戏玩家到一个游戏创作者的蜕变似乎来得很快，但更快的变化还在后面。



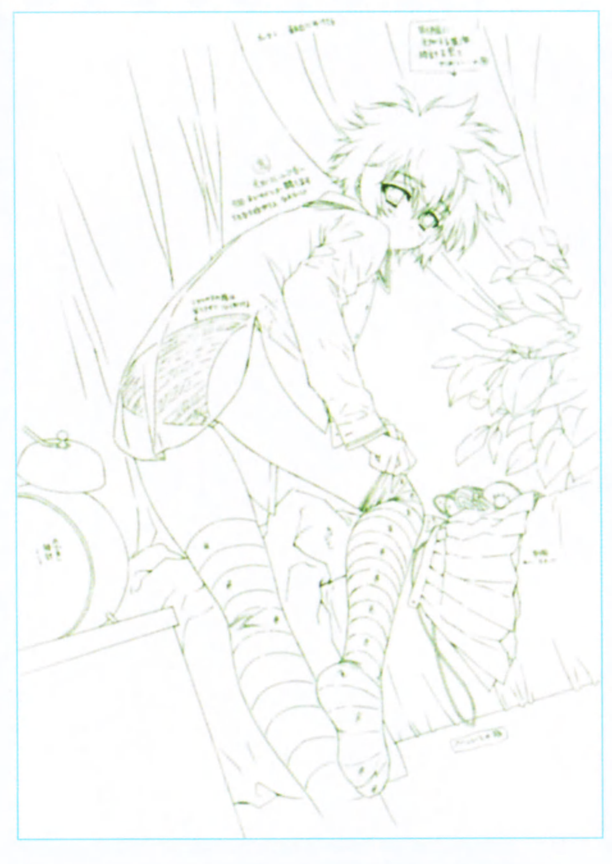
誓要站到业界的顶点

CARNELIAN



CARNELIAN有过一句座右铭是这么说的“美少女ゲーム業界でトップに立ちたい！（誓要站到美少女游戏业界的顶点）”，这句话是她职业生涯前半段的真实写照。C姐高中毕业后报考游戏设计类的专科学校并不是带有偶然性的。她的目标很明确，就是想成为一名美少女游戏的创作者。在谈到为何不是漫画家，不是插画师，也不是动画行业时，C姐如是说：“大家一起来完成一部作品这样才有趣！”“做电影和动画太难了，超出了我的能力范围，漫画创作？嗯，一个人找一块又大又安静的地方闷头画就行了。我不是那种一个人默默工作的类型，我理想中的工作场所应该是播放着悦耳的背景音乐，然后大家能坐在一起愉快地交流。”看得出，那时候的C姐对职场还抱着十分天真的想法，这点倒是与她的年龄很相符，当时她可能自己都没有意识到以她那种自我意识过剩的性格而言，一个所谓的“伴着悦耳的BGM，大家愉快交谈”的工作场所在她的世界里压根是不存在的，说不定她就是最被自己所厌恶的那种“一个人默默工作的类型”（笑），只不过这些都已经是她学成毕业以后的后话了。

1998年，一个对于美少女游戏历史来说伟大的年份，那一年，横田守脱离了Elf的怀抱，自立门户Terios，做起了大老板；那一年，みつみ美里和甘露树被高薪挖角到Leaf旗下，创建了Leaf东京开发室的基业；那一年，麻枝准带领着Tactics的整个开发团队集体暴动，投到了奸商马场隆博的帐下，在VisualArt's的庇护下开设了Key社；那一年，CARNELIAN完成



了专科学校的学业，正式出师了。她应该庆幸自己遇上了一个好年景，那时候美少女游戏业界群雄并起，工作机会遍地都是，而且没有人敢轻视一位女性原画师的实力，因为当时执业界牛耳的画师已经呈现出明显的阴盛阳衰的态势。那么C姐在兜兜转转，挑挑拣拣了一大圈以后究竟选择在哪家公司出道呢？说出来可能没人信——业界熟女调教系Eroge的始祖PIL社。说起这个以口服避孕药作为品牌名称的PIL社，有三部作品名气最大，一部是SM调教游戏的开山之作『SEEK』，一部是奠定PIL风格地位的『女郎蜘蛛』，一部就是该品牌的最后一部作品，由TONY大神担任原画的『法兰西少女』。C姐作为独占原画师参加了一部叫『Revolver』的作品的制作（上手就独占，运气不错），该作在『女郎蜘蛛』发售的一年以后推出，PIL此时在一群hardcore玩家中已经拥有相当的知名度了。不过PIL社有一个很明显的弱点就是原画师人选不固定，『SEEK』和『女郎蜘蛛』两个系列使用两套原画班子，其它作品都是临时找外注画师顶班，C姐也曾是诸多顶班画师中的一个。一部SM调教类的游戏当然不值得多费笔墨来介绍，事实上『Revolver』现存的图文资料都很少，因为若干年以后PIL又出过一部续作叫『Revolver357MAG』，用著名巨乳凌辱系画师真木八寻取代了C姐，所以大部分人都对C姐的处女作知之甚少，就当作是黑历史吧……不过这黑历史还不止一部，而是两部！ 1999年C姐又与PIL社合作了一部叫『WAM ~ Wet and Messy ~』的游戏，类型嘛你懂的。对C姐抱有幻想的人应该是彻底瞎了吧，但其实转念想想CARNELIAN后来那么喜欢在纯爱系作品中加入凌辱要素，这何尝不是受了早年PIL社作品的潜移默化呢。所以说一个画师的倾向和癖好往往都是有渊源的，不会拍脑袋凭空冒出来。

当然，C姐的出道年不尽然都是黑历史，也有闪光点，在完成PIL社的工作委托后不久她就参与了业界一家相当有底蕴和传统的知名品牌C's ware投资的新作『Re・Leaf』的制作，惊人地连续第二次以一个菜鸟新人的身份独占了原画工作。C's ware开发Eroge的历史与Elf等大厂不相上下，曾经拥有剑乃ゆきひろ、やさまたしやみ、野口ろうご这三剑客，开发过『EVE』系列这样的不朽名作，以“禁断之风”为闻名。C's ware的鼎盛时期是在1996年以前，之后随着剑乃ゆきひろ的离去，C's ware由盛转衰，到1998年的时候更是走了前所未有的背运，CARNELIAN来到时，背运竟不可思议地升级成了灾难，当然这与C姐本人无关，而是她参与制作的游戏『Re・Leaf』因为赶工等诸多原因在发售后被爆出存在重大BUG，致命的问题导致能打穿整部游戏的玩家不足销量的14%，另34%的玩家在经历了种种BUG的折磨后被迫放弃，据说这部视觉小说类的游戏结局竟然还是随机决定的，这也是大量BUG中的一个。一部好好的作品就这样被臭虫毁掉了，连累到了C姐刚刚起步的事业，她在原画中的表现倒是真的可圈可点，从熟练的构图到一丝不苟的笔触，完全看不出是出自一个新人之手，C姐的画风在她出道的第一年就已经初具规模，这在笔者所介绍过的这么多画师里是不太多见的，你或许还记得伊东杂音的出道作那崩坏得有如涂鸦一般的原画，根本无法与若干年后的『忘忧草』等作联系到一起，但C姐在『Re・Leaf』中的画风与日后『无颜之月』里的风格相差其实并不大，这是否就是C姐天赋的一种表现呢？顺带一提的是，『Re・Leaf』的第一女主角小野郁美被设定为一个留着短发，一脸英气的如同黄蔷薇支仓令（『圣母在上』中的角色）一般的少女，C姐对这类中性美的角色似乎情有独钟，在日后多部作品中都有类似的人设出现。虽然名声差点被搞臭，2000年时C姐还是不计前嫌的与C's ware合作了第二次，这次发售的是一款没有太大难度的脱衣雀游戏『将姬』，里面也有一个短发帅气的女主角下山口星美。从与PIL社和C's ware的两次合作我们不难从中读出这样的信息，CARNELIAN对工作邀请几乎是来者不拒的，有时明明合作得并不愉快，作品的类型也偏离自己的审美，但C姐还是会接下这单工作，后来她与ge社散交情不散买卖的做法也印证了这一点。这反映了CARNELIAN性格中的两个特点，其一就是爱钱，多劳多得，天经地义；其二就是粗线条，与其把精力花在经营人际关系这种麻烦的事情上，还不如多花点时间来画画。

的风格
的一种
第一女
一脸英
的角色」
以乎情
人设出
姐还是
这次发
将姬』,
星美。
不难从
邀请几
愉快，
还是会
散买卖
NELIAN
多得，
力花在
如多花

教练，我想做大老板

上文中提到了 âge，那么接着就聊聊 C 姐与 âge 社的缘分吧。在 CARNELIAN 的 wiki 百科条目中，她在 âge 社的经历只有短短的一句话，但在这一句话的简单描述背后其实蕴藏着一段颇为曲折的历史。

这段历史要从一个叫吉田博彦的男人走上创业之路说起。吉田博彦是何许人？他是大手 Galgame 公司 âge，以及姐妹品牌 mirâge 的经营者，株式会社 Acid 的代表取缔役社长。14 年前，吉田从一家叫 PANDORA BOX 的游戏公司辞职出来准备单干，他此前待的这家公司以开发非 Eroge 的普通电脑游戏为主，社长饭岛健男以前是光荣的员工，比较拿手的是模拟类的游戏。吉田在 PANDORA BOX 担任的是制作人和开发担当的工作，有一定的领导能力，也经常跟渠道商和经销商打交道，不缺人脉。1998 年吉田从老东家带走了一批开发人员自立门户组建了有限公司 Acid，创立的第一个品牌叫 relic。relic 的主力成员当时有 5 人，分别是团队领袖吉田博彦，当年的 ID 叫“ヨシダという生き物（名为吉田的生物）”；原画担当バカ王子ペルシャ（笨蛋波斯王子）；同样是原画担当的南风丽魔；主力程序员，rUGP（relic Unified Game Platform）引擎的开发者スピンドリル；以及团队中的第三位原画师 CARNELIAN。除了吉田以外，其余四人的来历都不是很清楚，有记载说吉田是靠前 PANDORA BOX 的员工班底组建了 relic，换言之这几位都是 PANDORA BOX 出身的员工。也有一种说法是这些人都是吉田从其它公司陆续挖来的，似乎后一种说法更具可信度，因为当时正处于“流浪期”的 CARNELIAN 就是一个标准的雇佣兵，什么单子都接，不可能隶属于某一间公司。

由一群杂牌军草草创建的 relic 在明眼人看来存在着很大的缺陷，有多达三位原画师，却没有人写脚本。神奇的是 relic 的处女作『化石之歌』就这样在缺兵少将的情况下投入了制作。吉田与 C 姐谈妥，希望她能兼顾一下游戏的世界观设定，如果可能的话想把脚本的工作也交给她，来者不拒的 C 姐当然是一口答应，虽然那时候她哪会写什么脚本，连美少女游戏的脚本原案是个什么样子估计都没见过。那么为什么 relic 会授予一个女流之辈如此大的权限呢？理由很简单，因为只有 C 姐有过实战经验，吉田的那些开发经历在美少女游戏上完全不起作用，剩下的几位就都是纸上谈兵的主儿。吉田对 C 姐如此这般的信任，没想到换来的却是一出彻头彻尾的悲剧。吉田本以为拉来刚刚从



科学校毕业的CARNELIAN作为创业伙伴，希望她能潜心准备relic的处女作，此后C姐到处接单忙得不可开交，relic根本对她没有任何约束力可言，吉田寻思着让C姐积累点实战经验也好，将来说不定可以独当一面，可没想到C姐的单子越接越勤快，到1998年下半年时手里竟然积压着3、4部游戏的原画工作。更让他始料未及的是1998年也是C姐的同名同人社团CARNELIAN展开活动的元年，她对同人创作的兴致无比高涨，在那一年夏天的C54上连续发布两部重量级作品，一部是『CARNELIAN原画集』(上手就发原画集，魄力够大的)，一部就是大名鼎鼎的“红玉髓”系列的第一部『BENIGYOKUZUI vol.1』，两作在Comiket上一炮而红，CARNELIAN的地位急速蹿升，尝到甜头以后的C姐便更不愿放弃同人创作这个个人精力的无敌洞了。这个不舍得，那个又不放弃，C姐真把自己当全能超人，搞到最后也就只能对relic的工作敷衍了事了。吉田每天在为『化石之歌』的开发进度急得坐立不安，CARNELIAN却在外面逍遥自在地大把赚钱，团队中的其他成员看在眼里实在不是滋味。吉田也终于忍无可忍，决定把C姐“请”出团队，并给了她一个体面的台阶下，对外声明道：“以CARNELIAN的才能一个人也完全可以胜任所有工作，将她强留在团队中只会限制她才能的发挥。”C姐自知『化石之歌』的确是自己玩砸了，耽误了人家的出道大计，所以也不敢多声张，于是就顺着台阶下宣布脱离relic了事。CARNELIAN是一走了之了，relic的烂摊子还是要靠吉田等人来收拾。

既然“害群之马”已经清除，吉田想那索性就给品牌换个名字去去晦气，“âge”便是在这样的环境下诞生的。不幸中的万幸是，relic当时不仅只有『化石之歌』这一个企画，还有一部作品『君がいた季節』由吉田亲自抓开发，让バカ王子ペルシャ(也就是杉原铠)来担任人设和原画，开发过程较为顺利，于是就提上来作为âge的出道作发售了。而一直悬而未决的『化石之歌』也继续制作，吉田指派南风魔丽为原画，在补充了新人鬼畜人タムー后，脚本的问题也迎刃而解，游戏终于接在『君がいた季節』之后于2000年1月发售，成为âge的第二部作品。事实证明其实原始团队里的确只需要两位画师就足够了，当务之急应该是寻找合适的脚本写手。被C姐这么一折腾，âge的损失还是不小的，我们知道通常游戏开发周期拖得越久，开发成本也就越高，一部明明可以在98年发售的游戏却生生被拖到了2000年，给品牌的口碑和开发成本都带来了负面影响，âge创建初期一度过得很艰难，还曾被迫为ruf社的游戏『螺旋回廊』做过外包，这种窘境直到2001年8月『你所期望的永远』发售以后才大有改观，其实也多亏了吉田在PANDORA BOX多年的营销经验才成功的一举把『君望』推向市场，并获得了前所未有的成功。换做一般实力平平开发团队可能早就因为C姐的离职而分崩离析了。当初被C姐害得这么惨，吉田倒是以德报怨，完全不计前嫌，2000年时还把C姐请了回来在一部叫『アージュマニアックス　～伊隅四姉妹最期の日～』的游戏里与杉原铠和南风魔丽三人一起共同完成了游戏的原画，这是C姐真正意义上的第一次，其实也是最后一次与âge合作。外界一直对双方的关系存在误读，认为âge与C姐之间必定是一种剑拔弩张的状态，而实质上通过双方的这次合作，以及日后C姐与吉田





在网上的一些愉快交谈的记录就不难看出所谓的紧张关系可能只存在于双方刚刚分道扬镳时的几个月，待 âge 走入正轨后，这些志不同而道不合的前合作伙伴之间的种种不快就已经大抵上烟消云散了。要知道日后 âge 与软伦闹翻并加入 CSA（Contents Soft Association）的审查体系后，CARNELIAN 的公司也一起跟了过来，如果不是好基友，怎么会冒这个大的风险跟软伦翻脸。其实在分析 CARNELIAN 的性格特点时笔者就提到过，像她这样自我意识过强的人是很难与人平等相处的，要找到志同道合的伙伴并不容易，适合她的角色只有两种：要么做单打独斗的佣兵，要么做团队的核心。

其实 C 姐并不是没有想过自己做大老板，在打理自己的同人社团时她就享受到了自主经营的乐趣，在 Comiket 上只要凭实力就有大把的钞票等着自己去赚，在美少女游戏这行当然法则也不会有大的出入，弱肉强食，只不过对实力的界定有不同的理解。玩同人创作的都是一人吃饱全家不愁的主儿，自己组建团队就完全不是那么一回事了，只要公司开一天，员工就要吃饭，更何况她当年幻想的那种“播放着悦耳 BGM”，大家喝喝下午茶，聊聊人生理想的工作场所，要付出的代价就更不可估量了。一个刚涉足业界不到两年的年轻人，缺的不仅是创业的资金，还缺乏必要的人脉。这么喜欢玩『大航海时代』的 C 姐，这点经营头脑和理智还是有的，所以摆在她面前的要务只有两件事：赚钱、攒人脉。在 1999-2000 年的两年不到时间里，她以超人的毅力完成了 12 部游戏的原画工作，平均一年 6 部。同期她的同人志发表了 8 部以上，以横扫之势席卷了整个 Comiket 的会场，助其成为晴海时代的第一批真正意义上的“壁社团”，也就是俗称的超大手社团。同人创作的红火与 C 姐在商业作品方面的锐意进取是相辅相成的，CARNELIAN 这一批以创作男性向同人志走红的女性画师有一个共同点，那就是靠着在美少女游戏领域的成就迅速创造口碑，积累人气。过去一个社团要打造一个好口碑通常需要几年甚至十几年的时间，现在只要多担任几部游戏的原画，然后发表几本与游戏有关的原画集来赚眼球，至少就能轻而易举地把游戏玩家们都吸引过来，做买卖就是这样，一旦销售的势头起来了，那接下去顺其自然就可以了。在 C 姐参与的这 12 部游戏中包括了之前提到了与 PIL、C's ware 和 âge 合作的三部游戏，还有 evolution 的『MACHINE MAIDEN』、Pure Platinum 的『D ～その景色の向こう側～』、light 社的『White Angel』和『天使のこばこ』这两部、ACTRESS 的『恋ようび』、MINA 的『レンズの向こう側…』、EVE 系列的正统续作『EVE ZERO』、以及剑乃ゆきひろ在改名菅野洋之并创立 Abel 社后制作发售的『侦探绅士 DASH！』。一堆陌生的名字，杂牌和滥竽充数的作品居多，从中可以看出 C 姐那时的确是“饥不择食”。除了『侦探绅士 DASH！』只是客串了一下游戏包装插画，以及个别作品是共同署名原画的以外，其余绝大部分游戏都由 C 姐独占了原画工作，在 2000 年 4-6 月的三个月里，她甚至做出了连接 6 部游戏的惊人之举，一切的目的都只有一个，就是尽快攒够创业所需的启动资金。CARNELIAN 做大老板的梦想终于在 2000 年的最后一刻实现，12 月 22 日，疯狂的两年 12 部游戏车轮大战的最后一部作品『无颜之月』发卖，出品方名为 ROOT，这便是由 C 姐自创的第一个美少女游戏品牌。

月无颜，人长脸



2000 年对于整个美少女游戏界而言又是一个值得纪念的伟大年份，这一年，『AIR』的发售把 Key 推向了泣系游戏的金字塔之巅；这一年，夜逃社长小坂崇气带着他的基佬军团创建了属于男人的阳刚品牌 NitroPlus；这一年，一个叫奈须茸的 NEET 和一个叫武内崇的不会上色的画师合力创作的同人游戏『月姬』让整个业界为之颤抖；这一年，一个叫七尾奈留的冲绳女孩带着一身海风味加入到了马戏团的阵营中，揭开了个人传奇的第一个篇章；这一年，补丁大厂 Overflow 的坑爹纪录由『PureMail』创造，该作发售后不久就一口气打了十个补丁；这一年，纯情大男孩片冈とも与哥哥一同开创了一家叫ねこねこソフト的游戏品牌，当年就靠两部作品确立了中坚厂商的地位；这一年，light 社同样开始了业界的征程，只不过他们的处女作『White Angel』和之后的 FD 尽管由 CARNELIAN 来担任原画，却因为糟糕的品质而恶评如潮，令他们不得不重新考虑定位的问题。这一年，CARNELIAN 自己的事业也终于迎来了重大转折。

在疯狂的 2000 年 6 月过去以后，CARNELIAN 暂停了接单，专心筹办公司的事，为此她离开老家琦玉县，在临近的茨城县里一个只有 8 万人口的小城市牛久市选好了处址，并注册了一个叫 ARIDESIGN 株式会社的公司。按照业界的惯例，公司的名字只在正式的商业场合使用，对玩家一般都以品牌作为宣传形象，ARIDESIGN

有着一个颇具科幻气息的品牌名称叫 ORBIT（轨道），不过 ORBIT 还不是真正意义上的美少女游戏品牌，它更类似于 ARIDESIGN 的代称，也就是公司的名称，C 姐为自己的第一个品牌设计了一个叫 ROOT 的名字，ARIDESIGN、ORBIT 和 ROOT 这三个名称在公司刚刚诞生的几年里其实指的是同一回事。C 姐在 2000 年下半年停止接单还有一个重要原因是她终于因为过度劳累而病倒住院了，据说 ROOT 的出道作『无颜之月』有一部分的构思是在医院的病榻上完成的，这次 C 姐义无反顾地承担起了游戏的企画和世界观设定的重责，而且人设工作也都由她一人包办，既然要自己做老板，这些工作当然是义不容辞的。其实在寻找办公场所的过程中，C 姐就已经开始了新作的筹备，对于一个完全没有做过企画工作的人来说，踏出重要的第一步时往往都是以过去参与过的作品作为起点的，鉴于她在过去的一年多里已经参与制作了 12 部作品，可供参考的素材还是很多的，其中首选一些口碑较好，类型较有代表性的作品。经过筛选后剩下了 PIL 的『Revolver』、ACTRESS 的『恋ようび』、以及 C's ware 的『Re・Leaf』和『EVE』系列，根据参考对象的不同，借鉴的内容也各有侧重，比如人设画风借鉴较明显的是『恋ようび』，该作中出现的蓝白两色的校服和妹抖装很容易让人联想起若干年以后的一部『桃华月惮』，『桃华』正是『无颜之月』的续作，很多设定都继承自后者，『无颜之月』的人设包含有巫女、妹抖、双子和大小姐等属性，其中有一个典型的眼镜妹抖角色春川知美，其形象与 C 姐之前多部作品中的眼镜角色有所重叠。女主角仓木铃菜无论从头发的颜色、脸型、表情、身材都与『恋ようび』中的女主角吉冈真穗有着诸多相似点。『恋ようび』中颇受玩家欢迎的弱气美少年柊真生的设定实际上也被间接使用在了『无颜之月』里的美少年东衣绪和具有中



性美的『桃华月惮』的“男主角”守东桃香身上。『无颜之月』的世界观设定中融合进了和风、馆系和悬疑元素，游戏的类型设定则是传奇恋爱AVG，这些元素大多是从C's ware的几部游戏中学来的，其中『Re・Leaf』是一部以校园为舞台的和风传奇ADV，主角的设定加入了民俗元素，描写了一段作为人类的女主角和作为鬼族的男主角之间的“人鬼情未了”般的故事(误)，这样的世界观设定给了『无颜之月』很多启发；『EVE』众所周知是一部悬疑推理类型的大作，开创了侦探推理类AVG的历史，要写悬疑的剧情参考『EVE』准没错。至于PIL的『Revolver』，其实笔者在前文中也说过，CARNELIAN作品中经常出现的SM、凌辱和背德的元素就是从PIL那里学来的，如果没有这段经历，好好的一部纯爱游戏怎么会平白无故出现SM什么的。

以上笔者所作的这些分析并非主观推测，而是确有其事。C姐后来在谈到『桃华月惮』的创作思路时就提到过该作的设定包含有『暗与帽子与书之旅人』和『Re・Leaf』这两作中的很多世界观元素，而且容易被人忽视的一点是，『Re・Leaf』的脚本作者与『暗与帽子与书之旅人』、『无颜之月』以及『桃华月惮』这几部作品的脚本都是同一人，此人ID叫宙形安久里・DR2，后来改为宙形安久里・DR2・山形安久里，是C姐利用好不容易攒下的人脉挖来的人才，也是ORBIT最主要的脚本写手。当然，一部堂堂的出道作不可能尽是借鉴别人的东西，拼拼凑凑个廉价二手货，C姐必定是有一些独家私货掖得好好的，准备一下子呈现给玩家制造点惊喜。也不知道是不是因为人在换个一个环境以后容易激发出灵感，这些最能够代表『无颜之月』独特风格的内容都是C姐在医院的病床上陆续创作的，其中女主角仓木铃菜和双胞胎姐姐仓木水菜就是一个典型，铃菜水菜的日西合璧的人物风格是C姐综合了之前多部作品的人设之后所构思出来的，水菜的巫女身份体现了和风的一面，黑长直配上巫女装成为了C姐人设的一个标志性风格，很多人就是从仓木姐妹作为切入点逐渐接触到ROOT的其它作品的。与和风相对应的西洋风的一面则用铃菜的洋装打扮，以及充满淑女气质的大小姐的举手投足来表现，这种双子角色之间的反差和互补给玩家留下了很深的印象，至今仍作为双子角色设定的教科书范本而一直为人所津津乐道。另一个容易给玩家留下深刻印象的就是游戏的惊悚氛围，这是C姐从恐怖游戏中得到的灵感，其实不同于『EVE』的悬疑推理，『无颜之月』中的悬疑是更接近于惊悚范畴的，是视觉层面上的刺激，而非逻辑层面。C姐也很清楚地意识到自己目前的强项只在原画这一点上，脚本、系统、音乐等等都是未知之数，所以突破口也只能选择原画上，因此视觉表现方面一定要尽可能加强，就像恐怖电影那样，尽管剧情大多很渣，但画面气氛营造得足够好同样能吸引观众目不转睛。的确就像C姐预期的那样，『无颜之月』在发售以后获得好评主要都集中在原画和游戏风格这两方面，脚本和世界观营造以及配乐都反响平平。玩家们普遍表示CG绮丽的程度超乎想象，C姐的原画压倒了当年一切大作，仅仅为了收集CG都有一口气将游戏通关的价值。其实有这样的评价对C姐而言已经足够了，她最为享受的就是这种众星捧月式的感觉，奋斗了这么久就是为了这一天啊！

其实说起『无颜之月』的影响力，对于广大的天朝ACG爱好者来说，它可不是仅仅只限于游戏的层面，事实上在国内『无颜之月』更有名气的是后来投拍的一个工口版OVA。著名工口动画大厂Pinkpineapple社在购入游戏的动画改编权后罕见得采用了正片5话+1话总集





篇的多达 6 话的篇幅来完整呈现『无颜之月』的魅力，动画的人设石原惠就是后来大名鼎鼎的 TV 版『Fate/stay night』里的那位人设。通常情况下 Eroge 的工口动画版都以 1、2 卷给玩家图个新鲜感了事，『无颜之月』最初设计时的 4 卷已经大大超过了普通作品应有的篇幅，没料到动画发售后大卖，甚至做成了无码版卖到了北美（北美版名为『MOONLIGHT LADY』），Pinkpineapple 在计划外又加长了一话，所以第 5 话的发售间隔长达 1 年。总集篇的发售在第 5 话之前，所以是根据前 4 话剪辑而成的，这一点也很有趣。国内观众向来对无码动画没什么抵抗力，当年为了追逐全套无码版『无颜之月』而在各种论坛里“冬天雪地三百六十五度旋转裸跪玻璃渣求下载”的朋友随处可见，『无颜之月』成了很多少年的工口动画启蒙作，甚至还把不少人引入了 Galgame 这个大坑。另外 CARNELIAN 能在国内有如此之多的拥趸，很大程度上也是拜『无颜之月』的知名度所赐，正所谓月无颜，人长脸。

男人不够，百合来凑

老板是做了，钱也赚了，可 CARNELIAN 的烦恼也随之而来。『无颜之月』大卖几万套，翌年还从 Pinkpineapple 那里获得了一笔可观的版权费用，ORBIT 运作起来后照理说 C 姐并不缺钱。2001 年一年里 CARNELIAN 又发售了多达 5 本同人志（C 姐保持着平均一年 5 本的创作速率），以 750 日元的平均售价计算，一本卖出 1000 册（作为超大手社团，这个数量是起码的），那么一年的营业额就是 375 万日元，再扣除 50% 的成本得 187.5 万日元的利润，也就是说一年仅靠同人志的贩卖 C 姐就至少可以入账 180 多万日元（当然这只是粗略的估算），这





个数字超过了很多工薪族一年的年薪。无论是公司层面，还是个人层面，C 姐的吸金能力足以羡煞旁人，那烦恼又从何而来呢？原来经营一家公司的艰难程度远远超出了 C 姐的想象，公司的资金缺口就像无底洞一样，似乎永远也填不满。原以为把公司选在偏远的小地方就能节省办公开支，但没有考虑到小地方在人才招募方面的劣势，想挖到更优秀的游戏人才就必须付出高昂的薪资代价，用工成本就大大提高了。但如果不这么做，那么重担就会始终压在自己身上，鉴于个人精力上的限制，一边要兼顾公司日常运作，一边要埋头于游戏的开发，势必有一头会受到影响，这样一来游戏开发周期就会拉长，成本随之水涨船高。总之不管用什么方式来经营都会涉及到钱的问题，对于刚刚创业不久的 C 姐来说最缺的恰恰就是钱，如果不是与软伦在“保护费”问题上面谈不拢，恐怕 C 姐后来也不会去拜托吉田帮忙把自己的公司也拉进 CSA 的审查体系里去。当然更不会为了贴补家用而又像刚出道时那么拼命的到处接单子赚外快。2001 年一年她共接了三部游戏的外包，分别是 Abel 的『エクソダスギルティーネオス』、『恋よほう』的 PS 移植版、以及挂 DigiAnime 品牌发售的菅野洋之的『不確定世界の探偵紳士 Hardcore!』，一部是修修补补的移植版，两部是菅野洋之 Abel 社的作品。千万别误以为炒股社长菅野是个念旧的人所以请 C 姐来当原画，实在是因为菅野曾经的好基友田岛直跟他闹翻弃他而去，Abel 在失掉原画主心骨以后只能求助于 CARNELIAN。实事求是的说，菅野这人文笔一级棒，但人品确实差了点，以他那种睚眦必报的性格，倘若离他而去的那个人是 C 姐，那他就算拼了老命也会把 ORBIT 社搞垮而后快，还谈什么念旧请。如果不是为了



赚钱，C 姐也不会跟这种心理障碍患者合作。

ORBIT 本来打算一年推出两部新作，这对曾经一年连发六弹的 C 姐来说不算什么，但计划很快落空，于是目标调整为至少一年发一部新作，谁料这一底限也无法满足。结果整个 2001 年里除了那三部外包作品，C 姐就压根没做过一部正儿八经的新游戏。但圈钱的伎俩倒是学了不少，01 年 8 月发售了『无颜之月 LIMITED COLLECTION』，脚本里多了两篇外传，玩家买回家耍了一下发现 ORBIT 只是把本应该做进 FD 里的内容集成到了本体里，再打了个 9 折卖给玩家，02 年 5 月又发表了一个换汤不换药的 DVD-ROM 版（还好不是连着发，否则搞不好会被 CIRCUS 告剽窃了他们家的专利“曲艺商法”）。同期的 Galgame 业界可谓风起云涌，Leaf 和 Key 两家的 fans 之间战得天昏地暗，两拨人势同水火。ALICESOFT 趁鹬蚌相争，笑纳渔翁之利，靠一部『大恶司』一举冲上销量巅峰。做人不厚道的 Frontwing 因为一部『GreenGreen』与 GROOVER 搞上了法庭，结果自取其辱。âge 社终于靠『君望』的发售扬眉吐气，但中间用了点小小伎俩，第一批“因为工作失误”而推出的无码版游戏后来在玩家中被炒到了天价。看着大家玩得这么 HIGH，ORBIT 却一点动静都没有，不免让满心欢喜的玩家们有点丧气。进入 2002 年后，整个业界波澜不惊，沉寂了一年多的 ORBIT 似乎也快被人遗忘了。02 年 C 姐第一部出街的作品 FAIRYTALE 的『ひまわりの咲くまち』居然又是一单外包活，这不禁让玩家们疑窦丛生，难道 ORBIT 要倒？其实不然，『ひまわりの咲くまち』是 ORBIT 以打包出借整个原画团队的方式参与外包的一部作品，这次唱主角的并不是 C 姐，而是一位新人画手天宫ぽらん（当初的署名是ドレン・チェリー），通过专科学校时代的朋友介绍，C 姐接触到了这位原先在广告公司







工作的小学妹，或许是在对方身上发现了自己当年的影子，C姐力劝天宫ぽらん转行，并推荐了『同级生』、『ATLAS2』等几部 Galgame 给后者做传教之用。这招果然奏效，天宫ぽらん很快辞去了设计工作转投 ORBIT，成为继C姐之后公司的第二位原画师，所以这次外包工作可以理解为一次新人的实战练兵。

练兵结束后当然就是真刀真枪的全力出击了。02年12月20日，在苦苦等待了整整两年以后 ORBIT 的第二部作品『暗与帽子与书之旅人』终于发售，作品一改此前的和风惊悚，转为以幻想气质浓郁的不思议风格为主打，游戏



的世界观磅礴大气，以一座包含有全宇宙知识的图书馆作为舞台，并赋予了作品的女主角莉莉丝在各平行世界之间穿梭旅行的能力，是一部既典型又非典型的幻想平行世界风格的作品。典型之处在于平行世界的基本理论是存在的，虽然并不高深也不严谨，这本不是 ORBIT 的强项，而是 5pb. 的，而且本作登场的很多角色都是 ORBIT 其它作品中的既存角色，当然『暗帽』只是 ORBIT 的第二部作品，在当初这种感受还不是特别强烈，待日后『桃华月惮』等作发售后再来回顾『暗帽』就不难发现其实除了莉莉丝以外，剩余绝大部分角色（包括主人公）的原型都可以在其它作品中找到，采用这样讨巧的做法该说 C 姐是精明好呢，还是偷工减料好呢，因为这样一来的确有利于节省角色设计作业时的精力，C 姐这种世界观构成和人设一肩挑的主创最头疼的问题就是顾此失彼，尤其是当『暗帽』的世界观设计地如此庞大，野心勃勃地想与前作『无颜之月』和后续作品实现对接，诚然平行世界是一个避免几部作品之间世界观冲突的好点子，但要实现完美衔接谈何容易，人设方面的精力当然是能省则省了。除了设定层面的因素，本作还有两大特点也很引人注目，其一是本作实际上是不设“男主角”一职，也就是说这是一部标准的百合向作品，玩家要扮演的是与莉莉丝头上戴着的那顶怪异的帽子相类似的帽子，确切的说是帽子和斗篷的结合体，有自我意识，并具有将物体具象化的能力，与莉莉丝一同担任图书馆世界的监视者“狩人”的角色，伴随着莉莉丝在各平行世界中旅行，寻找神秘人物初美。角色间的互动主要集中在莉莉丝和东叶月两位少女身上，这个东叶月实际上就是『无颜之月』里东衣绪的妹妹，之前只是个戏份很少的小配角。其二是在游戏中只使用最低限度的音响和音效，基本上去掉了所有的 BGM，也就是说玩家们是在一片沉寂中打完游戏的。这是 C 姐的一种出奇制胜的实验手法，当然也不是说完全没有配乐，游戏请来了 feel（后来的 Element Garden）的上松范康等人来作曲，并找佐藤裕美配唱了主题曲，这些音乐内容后来分别发售了单曲和专辑，只是游戏中不太用到而已。

『暗帽』的新颖设定获得了不少好评，也有不少善意的建议，比如说玩家普遍反映时间线太乱，会有喧宾夺主的可能。鲜为人知的是 ORBIT 制作这部作品其实只用了短短的 3 个月时间，这就奇怪了，过去两年里他们到底都做了些什么，导致『暗帽』的制作要压缩在三个月里完成，逼得 STAFF 们只能 24 小时轮班全力开动，这个答案就只有 C 姐自己清楚了。有一点可以肯定的是，『无颜之月』发售后 ORBIT 的下一步计划是马上趁热打铁推出续作，但不知何故『无颜之月 2』一直难产，眼见实在不能再拖下去了索性另起炉灶捣鼓出了一部『暗帽』来。『暗帽』的成功反而又打乱了 ORBIT 的步调，因为 C 姐这次努力过头，把世界观设定得太大了（也算是还了『化石之歌』时的债），后续作品如果不能与『暗帽』联系起来，那么设定文案就成了废纸一张，所以续作势必要相应作出调整。而且『暗帽』在 2003 年出人意料地 TV 动画化了，游戏的题材被著名监督山口祐司看中，找来了文青写手望月智充和后来在百合动画圈内名声赫赫的动画师西田亚沙子一同合作，带领着 STUDIO DEEN 作出了一部 13 话的 TV 版，动画版完善了复杂冗余的时间线，着力描绘莉莉丝和叶月之间的百合物语，启用能登麻美子和小林沙苗两位关系密切的老搭档，把两位少女之间的暧昧之情演绎得入木三分，博得了广泛好评。当然 TV 版之所以受欢迎，与尺度很大的作画也无不关系，山口监督大概是不想输给『无颜之月』的动画版吧……不管怎么说『暗帽』的成功 media mix 化暂时缓解了 ORBIT 的燃眉之急，现金流再次充裕了起来，是到了大干一场的时候了。



宅腐兼修，其路漫漫

造成『暗帽』工期如此仓促其实还有一个原因就是 ORBIT 内部发生了结构调整，这家本来不算很大的公司在 2002 年里一下子增设了两个子品牌：ORBIT-CACTUS 和 CLOVER，动机很明显，减轻主打品牌的市场压力，然后伺机多捞几票。ORBIT-CACTUS 一开始的设定就是非嫡系品牌，作为培养新人用，02 年 2 月发表的第一部作品『やどかりタイフーン！』启用了完全不知名的新人 STAFF，市场反响平平。这些新人被证明不堪重用，很快便销声匿迹了。03 年换了套班子又推出一部作品『Lamb』想冲击一下重口味题材和低价路线，可惜又不成功，于是索性把 ORBIT-CACTUS 砍掉了。CLOVER 的情况则要好很多，起码原画阵容强大的教人羡慕，除了 C 姐亲自挂帅领衔以外，二号画师天宫ぽらん，加上两位外聘的实力画师雨音飒（当时叫雨音响）和萌木原ふみたけ的协助，CLOVER 实际上并不缺卖点。而且让市场感到有些吃惊的是 CLOVER 的首秀相当华丽，在 2002 年 12 月 20 日那天一口气发售了两部半的新作，用“双黄蛋”战术作为出道作这招的确不太常见，一来风险太大，二来一般二线子品牌拿不出那么多人力资源。所谓的两部半其实是指『モルダヴァイト』和『さよならなエトランジュ』这两部正作，外加同时购入两部游戏的话还另外附赠一张叫『プラチナウィンド』的特典游戏。这招确实太猛了，连玩家们也消受不起，就算有心购买，很多人也无力一下子买下两部，况且『暗帽』就排在两天以后发售，这不是把玩家往绝路上逼嘛。虽然 CLOVER 的这两部出道作总体上口碑不算太好，不过原画方面确实可圈可点，雨音飒和萌木原分别独占了『さよならなエトランジュ』和『プラチナウィンド』的原画，然后在『モルダヴァイト』里又与 C 姐等人合兵一处，三作的画风侧重点是各有不同的，对于爱好收集 CG 的人来说的确是口福不浅。但真要花个两万日元去图那份视觉享受实在没必要（『モルダヴァイト』的初回版附赠一款手办，售价高达 10290 日元）。

CLOVER 的开设究竟成功与否，这还真不好说，品牌是给保存下来了，而且两部新作的推出也不能完全说没有收获，『モルダヴァイト』创造性地尝试了 AVG+SLG 的游戏方式，对后来的『桃华月惮』很有启发，但赚钱这档子事恐怕是没法指望这两部游戏了，来钱容易、风险小的还是卖同人本和给人做外包。03 年 C 姐重操旧业，给 ALICESOFT 的『ナイトデーモン－夢鬼－』绘制了原画，不过这游戏除了原画便一无是处，ALICESOFT 当时财大气粗到连游戏都可以免费下载，也就无所谓一两部新作的销量过不过生死线了。整个 03 年 ROOT 相安无事，资源是属于两个子品牌的，可惜 ORBIT-CACTUS 挂了，CLOVER 在 03 年的“双 12”推出第三部作品，人外兽耳萌娘治愈题材的『ている・ている』，总算是有了些积极的反馈，C 姐在该作中担任了执行制作人，并启用了一位新人画师莲，不过后来人家跳槽去了 BLACK PACKAGE，CLOVER 此后也一直苦于没有固定的原画师，打不出好口碑而限制了其发展。ROOT 的新作则始终处于难产的尴尬境地，尽管在『暗帽』的动画和 CLOVER 的游戏里一再预告了『无颜之月 2』即将推出，但似乎都是在雾里看花，实际上等更名为『桃华月惮』的无颜 2 发售时，黄历已经翻到了 2007 年，人家孩子都会打酱油了。产品线的急剧萎缩又开始让 C 姐犯难，正发愁的时候 03 年的一次偶然事件给了她不小的启迪，那年媒体伦“应部分厂商强烈要求”开始插手 Eroge 的审查工作，第一批投怀送抱的就是早就不满软伦作威作福的 Nitro+ 和 âge，接着キャラメル BOX、May-Be SOFT 等一批见风使舵的品牌也纷纷宣布脱“软”入“媒”，ORBIT 也在转投 CSA 的厂商之列，为了联络事宜几家公司的社长偶尔也会吃个饭打个牌什么的，有一次 C 姐跟 Nitro+ 的小坂社长聊到什么人的钱最好赚，C 姐无奈地表示现在画男性向同人竞争越来越激烈，还是女性向同人志赚钱快，小坂于是打趣地说不如大家都去做女性向游戏好了，没想到这句玩笑话竟成了两家公司发现的一个新商机。2004 年 ORBIT 和 Nitro+ 先后开设了女性向游戏的子品牌，ORBIT 这边叫 CORE，N+ 这边的叫



Nitro+CHiRAL。2004年11月，CORE的处子作『FANATICA』发售，三个月后的05年2月，Nitro+CHiRAL也毫不示弱地推出了红极一时的『咎狗之血』，就这样两家公司不约而同地走上了宅腐兼修的道路。

其实别看C姐的作品里经常会出现一些身材修长的美型男，真要她马上来画一部腐向游戏毕竟还是有难度的，所以『FANATICA』的原画并不是C姐，而是通过同人圈的关系找来的一个叫木蒐あうる的腐女画手，顺带拉来个腐女写手片桐由摩，仅靠此二人就把『FANATICA』给捣鼓出来了，所以说真的不能小看腐女的战斗力啊。要说这游戏究竟质量如何，口碑怎样，对不起，那实在是超出笔者的能力范围太多了。但可以肯定的一点是C姐觉得腐向游戏值得一搞，轮到CORE第二部游戏『メサイア』投入制作时，C姐就乐呵乐呵地亲自上阵了，上手之后发现好像也不是太难，于是就干脆把之前新招来的腐女画师打发到ROOT和CLOVER的制作组里，自己一个人独揽女性向游戏的制作。包括09年增开的乙女向游戏品牌SPICA，C姐也以制作人的身份总揽大权，把监督和脚本职责交给片桐由摩，原画则找了另一个新人云屋ゆきお来绘制。其实照她那种自我为中心的作风，这也是可以预见的。到了2009年的时候，ROOT虽然只发表过区区三部作品，但ORBIT俨然已经是一个拥有横跨男性向、腐向和乙女向三大领域四大品牌的全能公司了。不仅如此，从06年8月C70上发布的第一部『URA-BENIGYOKUZUI（里红玉髓）』系列开始，C姐的同人事业也正式跨过了腐向这道坎，都说腐向同人圈这潭子水很深，女人跟女人互相倾轧起来各种手段都用得上，但CARNELIAN毕竟是为数不多的超大手社团，是Comiket上少数的特权阶级（因为壁社团必须靠墙排列，所以总是很容易被找到，当然男性向作品和女性向作品是分区排布的，需要另外抽签和摆摊），而且早在『无颜之月』发售时不知为何就早有一群腐女玩家在追捧这部作品（追捧的主要是美

少年东衣绪和春川家的美男子双胞胎，貌似是这样，说错了别拍砖），后来『桃华月惮』发售终于能正式立 FLAG 了，腐女的意志实在忤逆不起啊！一听说 C 姐出腐本了，很多腐女激动地奔走相告，相拥而泣，场面极为感人，所以 C 姐也就不用担心隔行如隔山这句话了。腐女们是“以库”了，可宅男们伤不起啊，好不容易等来的『桃华月惮』作为一款游戏是部不折不扣的粪作。玩家们一直到 06 年夏天还在期待着一部『无颜之月 2』的发售，没想到秋天的时候 ROOT 不再提无颜 2 这个名称，一律改为『桃华月惮』，大家一看角色表里似乎跟前作有些关系，只当是改了个副标题小事一桩，没想到游戏正式发售时让人大吃一惊，就像前文提到的那样，『桃华月惮』不仅与『无颜之月』和『暗嘱』有关，而且与 98 年的『Re・Leaf』也有关，角色关系和世界观设定都混乱的一塌糊涂。而且游戏 BUG 一堆，这次使用的 AVG+SLG 的 SLG 部分问题多多，作为新元素推出的战斗功能被证明是鸡肋，很多 ROOT 早先公布的出招表其实都无法使用，闹了大笑话，而且更过分的是当初 ROOT 宣传时明明说游戏是全语音，可玩家拿到手发现原来只是部分语音，半年后 ROOT 补了一张全语音化的光盘竟然要玩家自己掏邮费才能“免费”配送，得罪了不少气头上的玩家。其实最让玩家难受的是，大家实在搞不懂 ROOT 的新作为什么老跟 C's ware 的游戏扯上关系，要了解游戏世界观的全貌，居然还必须去玩一遍十年前的另一家公司的一部旧作，这是要闹哪样？宅男们愤怒了，但无济于事。游戏还没发售，竟然 TV 动画版就先播出了，又是山口祐司、望月智充和西田亚沙子这三个人，这次望月玩了个让所有玩家都怒不可遏的花招，就是把动画最终话当成第一话来播，美其名曰“倒叙”，这样一来几乎所有玩家在没拿到游戏之前就已经被剧透光了，花了万把块预定游戏豪华版的那批人估计连杀望月智充的心都有了。当大家要把矛头指向 C 姐的时候，C 姐却在同人志里开始各种诉苦，据说『桃华月惮』本应该在 06 年发售，由于她又一病不起，拖拖拉拉就延期到了 07 年 5 月，言下之意，如果不生这场病，也不会有后来这么多是是非非了，话都说到这个份上，还让人怎么非难她呢。怪只怪 CARNELIAN 把“宅腐兼修”这四个字想的太简单了，要分别伺候好宅男和腐女两拨玩家哪有这么轻而易举。



后记

『桃华月惮』是一部表面风光，实则一败涂地的作品，C 姐赚到的是钱，丢掉的却是口碑，从 07 年起 ORBIT 就不可避免地走起了下坡路。08 年在发售完『メサイア』的续作后 CORE 便陷入了沉寂，09 年 SPICA 的诞生宣告了女性向游戏市场的主流已经从腐向逐渐向乙女向过渡，其实女人钱的也不再那么好赚了。男性向作品方面则更是艰难，CLOVER 在 05 年 12 月发售完『きると』后事实上已经解散，压力都落到了 ROOT 一边，『桃华月惮』后的新作企画『PARA-SOL』早早就已经公诸于世，然而开发过程极其曲折艰辛，跳票时间长达两年，当 2010 年 7 月终于艰难摆上店铺货架时，尽管游戏本身可圈可点，却早已成了明日黄花，乏人问津了。为了摆脱窘境，2010 年 ORBIT 开设了第 6 个子品牌 ALMA，强势公布了新作『キミとボクとエデンの林檎』将在 2011 年初发售的消息，这次换成了天不遂人愿，2011 年 3 月东日本大地震把 ALMA 的计划震得粉碎，ARIDESIGN 株式会社设在茨城县的办公楼虽然没有什么损失，但团队中两位主力脚本写手的老家遭受了震灾侵袭，不得已向公司告假一年回乡处理家事，原本就在脚本方面很弱的 ORBIT 无奈只能无限期停掉了旗下所有品牌的开发工作，包括那部倒霉的『キミとボクとエデンの林檎』。人要是不顺起来，真是喝凉水都塞牙，玩家们纷纷发来唁电：C 姐不哭，站起来撸！这位在宅腐两界曾经耍得风生水起，笔下创造过无数财富和美女的业界大佬在即将跨入人生的中年之时遇到了一道高槛，如果能顺利克服现在的逆境，那么我们的 C 姐便又能再战十年。希望如此，并祝福 CARNELIAN 吧。▲

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 秋叶 JEDI
■美编 / 小野喵子

最近养成个坏习惯，只要喜欢上什么二次元作品，比如动画或者游戏，就会跑去 nico 搜相关的视频，总会找到很多有趣的东西，甚至会刷新自己的人生观价值观，乐趣无限的同时又充满危险（？）时常会忍不住佩服日本宅的战斗力，能够创作出那么多令人眼前一亮的作品，倒不是说他们天赋异禀，国内 A 站 B 站乃至优酷土豆上潜伏的高手绝对不比那边少，而很多时候，真正起决定性作用的往往不在于才能的优劣，而是 nico 众无与伦比的“行动力”。脑内冒出什么奇思妙想，就马上付诸行动将其实现，即使是个技术不足的无名小卒，只要在自己力所能及的范畴内，把好的创意与想法传达给观众，依然能够获得肯定与赞美。

与其做蜷缩在自己的世界中画圈圈诅咒着大大们的小透明，何不放开手去努力做些什么，有时一个细小的萌点，或者一次微妙的灵光乍现，都能让看似粗糙稚拙的作品散发出别具一格的魅力。当然要成为众人追捧的大手神人，光靠这点小聪明小灵感还是不够的，要在不断的创作中磨练进步才行。毕竟那些高人们的神技不是一朝一夕就能习得，更不可能生来就有。天赋和专业性很重要，但在这一切之前基本中的基本，还是要先——行动起来才行！

MV『ゴーゴー幽霊船』

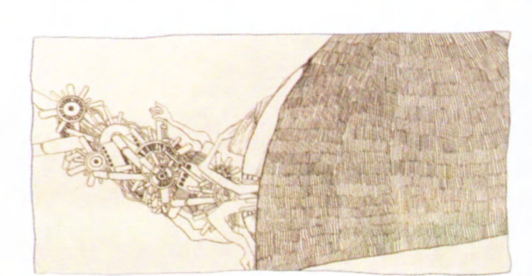
番号：sm17024766 作者：米津玄師（ハチ）

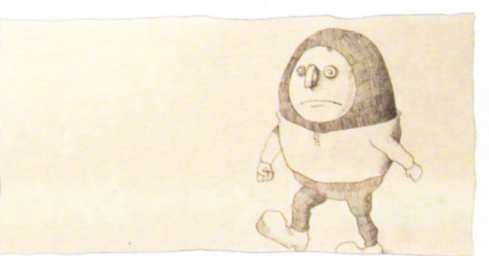
MV『vivi』

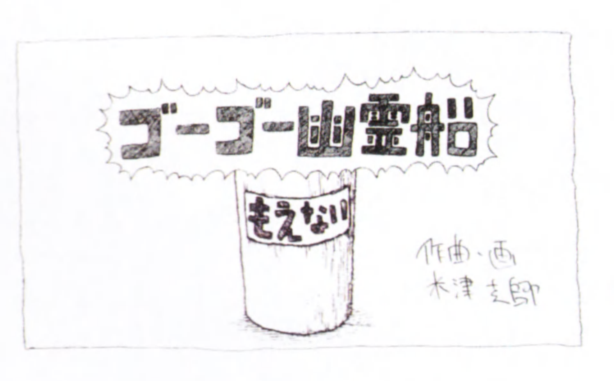
番号：sm17258344 作者：米津玄師（ハチ）

喜欢 Vocaloid 的人一定不会对ハチ这个名字感到陌生，毕竟是以 6 曲百万再生一举刷新老前辈 ryo(supercell) 创造之历史的 Top 级名 P。今年 5 月 16 日，ハチ将以本名米津玄師的名义，在 BALLOOM 名下发行自己的第一张商业专辑『diorama』，并包办其中所有曲目的词曲及演唱。近期陆续投稿的『ゴーゴー幽霊船』和『vivi』这两首作品也将收录其中，与此搭配的动画也是由ハチ亲自操刀制作的，一如既往中毒性异常的乐曲、充满魔性发人深省的歌词，还有 MV 里艺术气息浓厚的画作、包括ハチ本人帅气而富有磁性的气质美声，都让人不得不对ハチ的多才多艺心悦诚服。

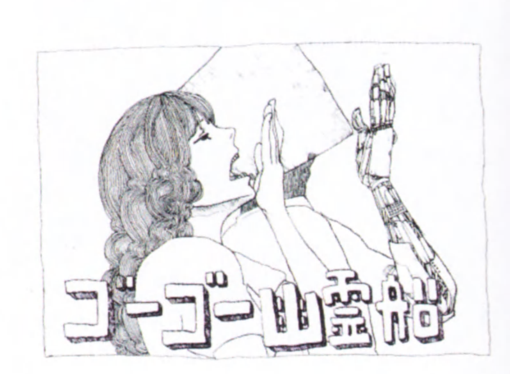
说来ハチ在 Vocaloid 相关的音乐活动之前就投稿不少类似这样自作自唱的乐曲，不过那时的他只是个小透明——在 nico 上被叫做底边——人气和才能完全不成正比。自 09 年接触 Vocaloid 起，随着这个圈子的不断升温，ハチ的知名度也日渐提升，并凭借诸多精彩的创作受到了无数 Fans 的疯狂追捧。如今功成名就的大手ハチ突然回归原点，重新以自己的歌声转战商业领域，这段戏剧化的经历十分值得玩味。有人说ハチ只是将 Vocaloid 作为其迈向成功的踏脚石并横加指责，但这种想法完全忽视了他在这段长达两年多的时间中，在音乐上不断摸索精进的历程。何况不管利用 Vocaloid 的动机是出于爱还是另有它途，都无法颠覆ハチ出品的魅力之作带给我们的享受与震撼，无论是昔日的 V 家乐曲，还是眼前这两首新作。











【Tda 式ミク・アペンド】

美し過ぎて生きるのがつらいです［モデル紹介］

番号：sm16992028 作者：（犬用）風邪薬 P






Lat 式 MIKU 一直以其精巧的容貌、端正的身姿，被公认为 MMD 界最美好的 MIKU 模型。而如今 Lat 式 MIKU 的地位正受到一位新秀的强力挑战，那就是这个动画中所介绍的 Tda 式 MIKU。Tda 式 MIKU 是参考初音 MIKU Append 的官方造型制作的，因此服装设计和头发质感都和以前的无印 MIKU 不太相同。UP 主用各种邪恶的调戏方式向观众们展示了该模型的特性和诸多细节，可以感受到 Tda 式的细致程度是以前的所有模型远不能及的，每一个角度静止时都可以当做精美的二维画作来欣赏。唯一的缺点大概就是那个尖得可以戳洞的下巴，不过在多数情况下都可以忽略不计。可爱的 Lat 式，唯美的 Tda 式，不知那一款更合你的心意?

予告編

魔法少女まどか☆マギカ／奇跡も、劇場版も、あるんだよ【MAD】

番号：sm17137120 作者：frog03

“剧场版预告（伪）”一直是 MAD 制作者们玩不腻的定番捏他，不仅能好好秀一下自己高超的剪辑技术，还能扔到 nico 上忽悠那些不明真相的无辜群众，当你愤愤不平地刷着弹幕时，这些人一定在网络的另一头看得乐不可支。这个『魔法少女小圆』的剧场版预告风 MAD 也算其中的上佳之作，从开篇传统魔法少女故事风格的美好假象，过渡到后半美丽外表下隐藏的残酷真实，影像、音乐甚至声音的拼接处理都达到了足以以假乱真的水准，难怪有观众给这个动画加上了“与 SHAFT 签订契约，成为正式社员吧！”（SHAFT 是小圆动画的制作公司）这样有趣的 Tag。

当然就如标题所说的那样，“奇迹和剧场版都会有的”，小圆的剧场版已经被正式排上日程，所以诸君大可放下心来，毕竟小圆绝不会像某吐槽系 Jump 动画那样，作出官方用伪预告片欺诈观众这种令人捶胸顿足的坑爹勾当了。你问哪一部？懂的人自然会懂啦……






【MAD】

番長のためなら死ねる【ペルソナ 4】

番号：sm17088267 作者：ダヒ




『きみのためなら死ねる』（为你而死，简称“きみ死ぬ”）是 SEGA 发行的同名 NDS 游戏『为你而死』的主题曲，因其电波搞怪的风格和意味不明的歌词，一直是用来制作恶搞 MAD 的绝佳配乐，而这个作品使用的素材则是来自近期热播的新番动画『Persona4』。把如此之多的欢乐镜头用娴熟的剪辑技巧串联起来，再与歌词的内容一一对应，令人捧腹的同时还会有那么点“迷之感动”。顺带强调一下，动画『Persona4』改编自同名游戏，是 ATULS 社出品的经典系列 Persona（女神异闻录）的第四作。而该游戏系列一向是以严肃（相对）、装逼（褒义）、偶尔猎奇闻名的，所以这个 MAD 大概会让初次接触者对原作产生误解吧（笑）。

在 nico 上大为活跃的唱见歌手少年 T，最近通过生放送公开自己将以“佐香智久”的名义，于 Sony Music 旗下厂牌 SME Records 正式出道，并在 3 月 28 发行出道单曲『愛言葉』。此外他还将演唱四月新番『少年同盟 2』的主题曲『ずっと』，接踵而至的好消息不禁让人期待起这位从网络走出来的歌坛新秀今后的表现了。
于是就到这里咯（・x・）ノシ


RANCE QUEST MAGNUM
详细攻略（对应游戏版本2.01）
通往世界的真实之门
■文/猫流 ■责编/秋叶JEDI ■美编/晗酱

本刊曾重点介绍过的『RANCE QUEST』的2.0资料片『MAGNUM』已于2月24号如期发售了，不知道各位玩家游戏进度如何了呢？是否见到了女神 ALICE 和 1000 层迷宫下的魔王呢？正如笔者在上期的前瞻中所预测的一样，这一次 ALICESOFT 真真正正给我们丢下了一颗分量十足的炸弹，让原本存在很多缺憾的兰斯八正传瞬间饱满了起来，进化成了一款完成度极高的超水准 RPG——









与正传打情骂俏般的欢喜剧本截然相反，资料篇将笔者认为在『兰斯九』中才会展开的 ALICE 教团的剧情提前呈现在了玩家面前。围绕着法王教主位置的各种恶性竞争，以及教团高层灭绝人性的布教政策，都将人性中最黑暗的一面尽显无遗。我们的三无少女库鲁库身为已亡前任法王的女儿、下任法王的候选人之一自然也避不开这肮脏的阴谋圈。虽然她本人并没有将这一切放在心上，然而造物弄人般地被神选为法王后立即被推到了这漩涡的中心，虽然最后还是在兰斯主角团队的帮助下历经万难成功登基，然而在履行历代法王的职责与女神 ALICE 对话，时又被残忍地告知了这个世界只是神的一场游戏的事实——女神对这个世界和兰斯已经感到无聊，便命令库鲁库除掉兰斯；而一心只想保护兰斯和兰斯所在的这个时代的库鲁库每次小心翼翼地顶撞女神都会被女神砍首然后再复活回来……究竟之后库鲁库要如何周旋于女神与兰斯之间就要等兰斯九了。

另一方面，资料片新的幕后黑手“引导者集团”也在紧锣密鼓地实施着自己的计划，不知道大家是否还记得在正作的几个迷宫里偶尔会露上一面的西服墨镜团体，还有那个当初没有任何用途的魂之枷，这些伏笔也在资料片中得到了收尾。引导者集团的领袖亚姆曾经也是 ALICE 教团的法王，然而在得知了世界的真相后无法接受这个设定最后决意走上了弑神之路。

原来万物的灵魂都是创世神大白的一部分，并且在不断地循环流动，但偶尔会有被污染过度的灵魂出现，这些灵魂是不会回归到生命流中的。亚姆正是看中了这一个突破口，意图通过污染更多人的灵魂并收集他们来积攒自己的能量最终获得与神对抗的力量。然而，梦想是美好的现实总是残酷的……先不论全部生灵的灵魂总量加在一起到底是占大白全部能量的多少牛一毛，就说这思路其实恶魔王从很早就已经想到并开始实施了，但众神也只是看在眼里笑笑而已，连兰斯团队都打不赢的亚姆想完成这个大业还是略显天真了些。当然，我们是开着上帝模式看这些的，就亚姆萝莉所接触到的现实来说，能有这份勇气和魄力也确实可贵，只可惜错就错在不该一下玩太大又绑架了笨娇卡拉女王，最后只能是被兰斯硬上的份了。

而在这过程中，兰斯的大儿子 DARK RANCE 也随母亲菲利斯出现在了兰斯的视界，DARK RANCE 受漫画荼毒中二英雄主义爆棚两次挡在兰斯面前，最后被老爹以爱的教育的名义直接从巴比伦塔上丢了下去；菲利斯被引导者集团抓住祭剑幸好为兰斯所救，随后兰斯又帮助“推跑了”来抓菲利斯的两只双子天使，个人总觉得这两只天使会有后续的剧情，说不定兰斯继有了恶魔的种后又会播种到天使什么的……







RANCE QUEST 系统的大幅变革

转生系统 モルルン

ALICESOFT 终于意识到，让玩家不断地循环 1 到 35 级每次只加强一点点的转生方式远不及开放等级上限来让玩家无限升级下去成就感来得更高，前作中备受诟病的モルルン禁咒终于迎来了全面的改革，具体比较方式如下：

旧的モルルン禁咒：

角色到达 35 级时可选择被兰斯推倒发动转生（谦信 30 级）；

发动后掉回 1 级，装备中的特殊品可被吸收为基础能力，最多增加上限为体力 2000（需要 A 级特殊品 7 个）攻击力防御力魔力魔抗各 500（A 级攻击力魔力各 5 个，防御魔抗 10 个）；命中回避耐性必杀各 100（必杀 5 个，其余各 4 个）；素早 50（A 级 10 个），要练满一个角色需 A 级道具 68 个，即至少转生 68 次；

每转一次生基础技能点 +2，最多增加 10；

每转一次生升级所需经验都会增多，最多增长至原经验的 6 倍多；

到达能力上限的女性被推时能力上限 +3；

兰斯无法吸收特殊品增加能力，但其独特的能力增长方式与所推倒女性的数量与次数正相关，不过上限是 5 人 10 次，能力增长总上限不如任何可推倒的女性。

新的モルルン禁咒：

角色到达 35 级时可第一次发动，发动后掉回 1 级；

之后可发动的等级会随着发动次数增长，具体为 35、38、41、44、55、65、75、85……，每次发动等级降 5，但升回这 5 级所需要的经验最多每级只需 30000 点；

每个人所能吸收的特殊品数量最多为 5 个，虽然加入了 S 级的特殊品，但部分特殊品的增长能力被大幅削弱。角色的吸收高等级特殊品可以自动替换低等级的，另外也可以随时进入 ALICE SUPPORT 进行替换；

每转一次生基础技能点 +2，最多增加 10；

每转一次生身体 BOOST（攻击力、防御力、魔力、魔抗）的基础值增加 2%，WORLD1 的增长上限为 10%，WORLD2 为 20%，WORLD3 为 50%；

到达能力上限的女性被日时能力上限 +5；

不在兰斯狩猎范围内的未熟幼女老奶奶以及男性和动物在发生任务“香姫の食事会”后也可通过和兰斯睡一晚发动モルルン效果……；

兰斯装备的特殊品可以通过在迷宫中随机踩到香蕉皮摔一跤的方式吸收……但数量上限也是 5 个；

兰斯可以通过推妹子增加身体 BOOST 值，每推一个增加 2%，但上限是 20%；

卡菲、帕斯蒂尔以及铃女只有在 WORLD3 可以发动モルルン。

通过比较我们可以看出，新的资料片中我们不再可以通过嗑药将任意角色都培养到差不多的强度了，角色间的差异性与培养的方向性将显得尤其重要。另外之前因为不能发动モルルン而注定了要坐一辈子板凳的幼女老姬及男性角色和动物们也总算有了出头的机会。配合上二周目以后取消敌弱折扣经验的设定，角色现在可以最多升到 999 级了。

人物属性变化

资料片将人物各项属性对战斗的影响进行了重新规划。我们再也看不到一个打谁都稳中也稳出必杀的谦信了，WORLD 2 以后如果不强化耐性的话连最弱的褐色哈尼和建筑队杂兵摸兰斯一下都会眩晕，因而很多之前鸡肋的属性设定重新被受到了重视。血量、攻防、魔力和魔抗，这几个参数依然是衡量一个角色是否能打的最硬性指标，也是资料片中最堆数据的地方，但另一方面，其他的几项属性——命中、回避、必杀、耐性、素早，这些在 100 级以后就不再增长的属性也是至关重要的，也正是因为这样我们对角色的培养与装备的取舍就不再如从前一样只注重攻防，如何有针对地提高角色全面的属性才是最关键的，因为每个人只有 5 个吸收特殊品增加能力的机会，什么样的特殊品配合什么样的装备和技能才能使得角色成长最全面是后期每一场硬仗之前都需要认真考虑的。WORLD 1 因为比较简单所以怎样加点基本都差不了太多，从 WORLD 2 开始，命中和回避这两个指标必须得到重视，命中没有 170 的角色基本上有一半攻击是打不到人的，要是打翔龙山的话则至少要加到 190（200 上限）。回避的上限是 100，在可能的范围内加得越高越好，因为后期的战斗基本上都是互相对秒的情况，能扛住我方一轮群伤魔法的敌人基本都具备一击秒杀我方队员的能力，所以无论是什么职业，尤其是法师和奶妈这类远程单位，回避是远比血量、防御更重要的参数。而谈到先手秒人就不得不说更重要的素早，为了追求先动，主力队员的素早至少也要在 80 以上，法师能达到 100 最好，在 WORLD 3 的后期经常出现 90 多的素早还有一堆小怪会抢在你前面动的情况，因此这些不会随着等级再增长的数据都是在停止增长后越早提高越好。冲击也是个比较重要的能力，在秒不了敌人以及对一些吃眩晕的 BOSS 时往往能起到奇效，尤其是有多段攻击技能的职业和角色，都建议将冲击点起来；必杀倒不必强求，不过本作必杀发生时承受方的防御力将会被忽略到一个很低的

准度。因而必杀高的武器往往比攻击力高的更加实用；耐性这个数值很微妙，主要看阵容，如果有女儿在的话可以一点都不加，没有的话就一定要适当强化，尤其是后期一些限制上场角色的任务，没有一定的耐性打起来会非常痛苦。但总的来说不如命中、回避的优先度高。

另外值得谈到的一点的是，在 WORLD 3 中原本需要装备上才能发挥 100% 功效的金色半主动技能属性强化系列统一改成了白色的被动技能属性强化 B 系列，并且在学满三星后可以将技能消去但保留效果以省技能格。这其中对之前提到的硬性属性的强化技能都可以在学满后退出技能栏重进再学一次，但后面的这些属性加强都只能学一次（如果能学两次的话一次 50 两次 100 就直接学满了……），由于后期有富裕点数，点这些强化技能的时候往往 800 血 300 攻什么的已经是无足轻重了，因而一定要将后面这些实用性很高的回避、冲击、必杀、耐性等视情况优先点起来。





▲其他职业可以穿的道服



▲有闲钱的话可以把商店里贩售的几件 AA 级防具都买到 9

焕然一新的装备道具

资料片全面升级了道具等级，新的 S 级武具、稀有装备以及成长 R 的新设定都使得玩家的装备层次有了一次质的飞跃。我们再也不用看着兰斯穿着和大家一样的衣服和板凳选手拿着一样的 AA 级小破剑挥来挥去了，世界唯一的稀有装备因为其傲人的品质和极低的出现率让所有玩家为之疯狂，而道具属性的不完整显示 BUG 又是困扰后期刷装备的一大难题……具体来说关于装备的主要变更点如下：

增加了 S 级和 SS 级的装备，基本上都是世界唯一的稀有品，即最多只能拥有一件；

稀有品分为稀有 A 和稀有 B 两类，具体分类可以在游戏中的豆知识里查看レアアイテム（稀有物品），其中稀有 A 类可以通过在一般迷宫的宝箱内开出；稀有 B 类的获得渠道只有 2 种：1、迷宫中极低概率碰到宝箱怪；2、翔龙山每周目第一次登顶 K.D 会送你一件。注意稀有 B 类中的透明衣和史莱姆服第一次会固定出在迷宫 7 层和迷宫 9 层的 MAGNUM 奖励中，并且这两件衣服是可以通过和稀有 A 类一样的方法从宝箱中开出的，因而虽然归在 B 类里，但实际上属于 A 类；

无论是稀有 A 还是稀有 B，都可以通过寄付或卖掉的方式再重新获得（只有卡奥斯除外，你忍心卖心之友么！），重新获得的方式同上。重新获得时赋魔（左下角的数字等级）会固定 +1，即重新获得 9 次才有可能获得最理想的数值；

除了一部分固定装备外，其他装备也都是有可能刷出带成长和成长 R 这两个属性的，其中成长是之前就有的设定，最多成长到 1000%，在资料片前已是衡量一个装备最重要的属性之一，而资料片新增加的成长 R 更是可以让装备成长到 5000%！然而成长 R 的成长非常缓慢，越往后越慢，笔者的卡奥斯直到 WORLD3 中期才成长满，不过貌似有成长 R 的防具成长相较武器会快速一些；

道具附带的部分属性随游戏数据的调整而进行了相应的更改，其中比较重要的有枪的减速，之前 AA 枪固定减 15 的素早，现在被修订为减 5,，算是对枪系角色的一个大幅增强，只





▲全游戏惊艳 NO.1 的女体戏骸朱雀子

不过打补丁之前得到的枪该减多少还是多少。另外，饰品所增加的数值大幅调整，以素早为例，所有饰品所增加的素早统一被修正为了加 4 加 5 加 6，我们再也看不到一件加 20 多素早的饰品了，算是呼应属性平衡的调整吧；

另外一个衡量装备价值的属性就是新引入的身体 BOOST 加成，在中期基本上有 10% 加成的装备就都算好装备了；

特殊品可以通过寄付低等级的提高高等级的宝箱开出率，具体来说寄付 60 件 A 级特殊品可以提高 20% 的 S 级出现概率。

正如上面在属性中提到的，对于后期上万的攻防数值来说，探讨一件武器究竟加了多少攻击其实已经没有多少意义，决定一件装备是否有价值的主要看是否有其他能力的加成，一个加 10 点回避的冒险服也比加 500 防御的重甲更有意义、一个加 50 点冲击的杀虫弓意义也远胜过各种 1000 攻的 AA 弓。因此大家在刷装备的时候一定要重视这些边边角角的数据；

资料片在为装备增加了很多新的属性后就遇到了一个新的物品属性显示不完整的 BUG，具体来说一个带等级限制的装备所能显示的增加的赋魔属性最多是三行，而实际上一件武器所能增加的赋魔种类最多是 5 种，这就导致了一些带特殊效果的装备会有显示顺位较低的属性被挡住显示不出来的问题。而偏偏最重要的身体 BOOST 和成长都经常会被刷在最后一个赋魔格而被档住……这就给我们对装备的取舍带来了不小的麻烦。目前解决的方案只能是将其装备上看看其他数值有没有变化或者开 SSG 了，如果不开 SSG 的话对于是否带成长的判断就只能装备着去打 20 仗看看了……希望在下一个版本里这个问题会得到修正。

RANCE QUEST
角色、职业与技能

资料片中又增加了 10 名新的可用角色，这样可用的角色就达到了 68 名之多，与之前只要有爱任何角色都差异不大不同，资料片中角色的差异性从最早技能的有无到后期能力的成长都越差越远，因而如何最有效的培育出一支最强大的队伍还是很有文章所做的，下面以职业分类来简单的介绍下每个角色。



战士 ファイター

战士类是游戏的第一主力这点从始至终都没有变过，资料片中战士可以学习全部所有的属性强化，这一个原本无足轻重的设定在 WORLD 3 的后期显得尤其重要。总体来讲，剑系、短剑系和锤系的技能基本上没有变化、枪系新增加了神技疾风突击（每使用一次攻击力 +5%、素早 +5 效果全程任务保留），配合上武器的修正可以说是得到了全面的加强。战士中部分拥有一星战士才能的角色意味着比其他人有着更高的攻击、命中和必杀成长，是决定该角色能否成为主力的一大关键。由于资料片数据的全面跃进，之前主力物理 DPS 广泛学习的伤害上限已经形如鸡肋，基本不推荐学习。另外之前后期普遍学习的狂战士由于过于 IMBA 而不再所有人都可学习，是对战士输出的一大削弱。





兰斯

身为游戏的主角身体素质自然是没得说，血量和攻击力这两个最重要的属性都是120%成长笑傲群雄，拥有专属的和兔妹的任务可以额外增加11点素早，还拥有1.8倍攻击倍率的鬼畜ATTACK和1.5倍的兰斯ATTACK这两个强力群体物理技能（2.01补丁后鬼畜ATTACK可以首轮释放并且在WORLD 3可以最多射三发），还有一星战士才能，而且比其他人多一倍的“武器攻击1”次数，并且这一次可以通过在迷宫里踩香蕉皮摔跤的方式和其他角色一样吸收特殊品增加能力了，可以说坐稳了全游戏头把交椅。然而其本身通过推妹子获得的身体BOOST最大增长只有20%，这就意味着想达到最大的150%身体BOOST只能通过两件BOOST+10%的装备和ALICE的守护来实现，对装备和技能多了一个取舍的限制，不过并无大碍。



屠龙女专属的生态学技能（特定种类的怪物伤害3倍）在敌人普遍高血量的资料片里尤显珍贵，另外其独有的SOLO战斗技能（我方战斗人数少于三人时一半几率触发，基本攻击次数+1伤害减半）更是在危机时刻可以扭转乾坤的神技（笔者第一次在WORLD 2打哈尼王时最后就凭借着屠龙女多A出去的那一次攻击险过……），并且在释放了多次疾风突击后更是可以成为高攻高速的DPS典范，一扫之前需要猛吃手电筒才能勉强速度合格的阴霾。同样拥有一星战士才能也是内定主力，不得不练的强力角色之一。略微可惜的是她的才能增长是110%的防御和110%的魔抗，不过攻击力的略微不足可以通过释放疾风突击来弥补，因而问题不大。这一次资料片中多了好几段屠龙女卖萌的事件，尤其是掰手腕的和对兰斯背后捅刀的情节令人印象深刻，期待接下来冒险中的表现。



上杉谦信

由于资料片中更改了モルルン的机制因而之前谦信可以30级超前转生简称超生的优势便没有了，然而这并不影响谦信姐姐成为主力的一员，本身110%的攻击成长和一星的战士才能注定了姐姐也是一把好手，并且天生多出来的15点回避、20点冲击和5点素早让谦信姐姐更加全面，专属的技能车悬之剑虽然有800点的伤害上限但仍然是中前期最强的单体物理输出技，美中不足的是只能射一发，这次资料片中谦信姐姐的戏份较少令人比较惋惜。后日谈仍然是带着360个饭团修行去了……



阿姆兹 阿库

基露蒂·夏普

兔女是除了以上的三位外最后一个拥有一星战士才能的角色，并且是典型的速度强化角色，拥有 3 点的素早才能，以及和兰斯可以一起做任务再加 11 点的素早，其他角色需要 4 点才能学一级的抜け駆け她也只需要 1 点就可以学习。然而除了高速以外其他能力都略显薄弱，尤其是血量成长只有 95%，专属的剑术还要牺牲 20% 的攻击力，相比起前辈们来说还欠些火候，但有爱的话仍然可以打成主力。如果没有练一个输出型忍者的话可以把攻击两次的短剑给她走短剑路线。



利兹娜·兰芙维特



人型哈尼栗子一直是个争议较大的角色，主要是因为主力位基本已满想要把她练起来就注定要拿来跟前面的几位比较，而其过于极端的特性也让人又爱又恨，完全的哈尼体质魔法免疫自然是其最大的优点，在一片光爆死爆中谈笑风生只有栗子做得到了，但相对的极其薄弱的物理防御也让她的身板像纸糊的一样一碰就倒，资料片前是完全不会增长防御，资料片改为防御 50%，稍稍加强但仍然脆弱不堪。其特色技能乱舞（随机 2-5 次物理攻击倍率 1.0 伤害上限 700）经常被拿来和谦信的车悬之剑比较，但新资料片中要放乱舞一定要装备薙刀这个极其半吊子的 BB 级装备算是对栗子的一个极大的削弱，另外新资料片中后期迷宫内有威胁的敌人绝大多数都是物理系攻击的，对喜欢栗子的人来说多少是个不幸的消息，有爱的话练起来也未尝不可，不练的话在走迷宫时一不小心魔法没秒掉对面的法师眼看着大魔法就要放出来阻止不了时，换上栗子来避免灭团也是件舒服惬意的事。

托马托·皮欧蕾

虽然角色的设定是个战士，但笔者更希望当初把她设定成忍者……，本身道具店出身的她（RANCE2）并不适合做一个战斗者，95% 的血量成长和 90% 的攻击成长注定了她的悲剧，并且学习很多技能都需要比正常人多一点的技能点……然而她却是绝大多数人全游戏迷宫中在队时间最长的角色，这归功于其特色的宝箱地图技能，可以增加迷宫里宝箱的数量和遇到宝箱怪的几率以及打固定敌必爆物品这三个特性，在这个装备好你好我也好的游戏里，相比起少练一个主力位走迷宫来说，实在是重要太多了。在拥有不错的等级后，用番茄来补补刀还是游刃有余的，育成路线方面推荐走枪系站后排 5 号位，但不推荐学疾风突破因为一个留场角色并不适合太快的行动速度，用武器攻击 145 补补没被魔法秒掉的小怪和哈尼就行了，或者学枪连击打打污染者也不错。资料片新增加的三个刷特定类物品的技能并不推荐学习，因为发动这个技能的效果后在宝箱里就开不到稀有装备了，留着宝贵的点数多学几次普通攻击吧。另外，本身自带的宝物鉴定技能和资料片前一样最好在每次重置技能后都除去。





阿尔卡涅泽 莱兹 & 上杉虎子 & 诺娃 & 冲田望 & 维琪塔 斯卡特



都是可以做为二队主力的候选，其中狮子女因为有天生 120% 血的增长和 30 的命中才能是练锤的第一首选，虎子也可以走锤系的路线来补足下控制，但是锤子天生的低命中是武器方面的硬伤，1.0 万民皆锤的时代已不会再到来了。诺娃因为有特色的抓怪技能和粘人技能也有一定用途，冲田其实能力成长非常好，有小谦信的潜质，但就是因为跟谦信定位一样又不如谦信并且还有咳血的硬伤因此只能在二队了，维琪塔的角色设定其实很有特色，在高等级时火焰斩可以造成非常可观的伤害，有兴趣的玩家可以也练一下。

盾职 ガード

盾职的一大修改是将原本写着受到致命伤害时 50% 几率剩一点血不死但实际上 100% 会触发一次的踏ん張り改成实实在在的只有 50% 几率发动而且只能触发一次了，这个良性 BUG 的修复变相削弱了盾职在后期 BOSS 战中的稳定保护作用。盾职中的初期防御被细化成了初期防御－天和初期防御－地两类，前者是必须装备上才能发挥全部功效的半主动技能、后者只有卡罗利亚和毛利大姐能学，是可以不必装备的被动技能，代价是两倍的技能点消耗。但事实上在不缺技能格子的情况下多学一个实装技能数和初期防御－天也比学初期防御－地来得更划算，因而不是大后期不推荐点初期防御－地。另外盾职被大大强化在多了两个专属技能物理耐性和魔法耐性，可以分别减伤 40%，但考虑到投入产出比这两个技能前期分别点一点减伤到 20% 即可，全点满也只减伤 40% 实在是一个成长很低的技能。总的来说在通关过程中盾职可用可不用，体现盾职最大价值的地方只有在打哈尼王 TADA 时。





幸子

也许是 TADA 被玩家们如潮般的怒火所动容，幸子在新资料片的后日谈中终于可以跟该死的面包店少年 C 说再见了，只要玩家在主线剧情打到库鲁库登基后幸子等级到达 LV50，就可以进入新任务老爹的礼物，幸子的神圣刻印将进一步被加强达到两星，每次行动恢复 20% 血，并且心爱的ヒロシ君也会被老爹修复加强，这样就不会发生因为盾毁坏了而放弃盾职被少年 C 拐去做人妻的剧情了。然而即使如此，本体ヒロシ君因为始终无法被拿下来（WORLD 3 也是）而在游戏中一直是幸子成为更强更硬的肉盾的绊脚石。自身 50% 的攻击力成长让幸子无法有效的做出输出，但对于盾职来说攻击都是浮云，能站得住才是王道，因而幸子由于有 20% 的回血而略有优势。



香姬

身为盾职却有着实用的战术预测和各种军师知识，虽然有着未熟特性的全能力降低 20%（对盾职来说实际上有影响的只有 HP-20%），但仍然是最值得培养的盾职之一。这一次兰斯城中香姬的房间被用作展开之前官网投票"最想看到的角色间的对话"的地方，让很多玩家的心愿在此得以了实现。



毛利 照 & 洛基 邦克

毛利大姐 10% 的魔抗成长注定了她无法成为一线盾职，而 16 岁少年洛基作为标准白板角色还是回学校好好念书吧……

卡罗利亚 库里克特



虫使依然是一个灵活性很强的盾职，硬体化虽然在后期 BOSS 战无任何用途但也是在走迷宫时关键时刻可以避免团灭的神技，敌全体眩晕的千本针和伤害不俗的火焰放射也都是放在别的职业身上就是神技的优秀技能，自身也没有明显的缺点，可以作为盾职的主力。值得一提的是之前的卖萌技能**おっぱい**这一次有了真正的用途，当点了此技能后发生 H 情节时剧情和 CG 都会有所不同，一定不要错过。

弓手 ガンナー

弓手的作用在魔法师被全面加强的新资料片中变相地被削弱了，这主要是因为第一神技一齐射击在有了武器攻击5和黑白破坏光线后再也没有什么伤害优势了，女儿莉赛特被设定为弓手算是对这个职业存在感的一个弥补。



雅典娜2号

由于新加了一个八嘎技能（装备火炮时命中恒定为10）使得阿呆娜不再可以用火炮来强化输出了，但由于有独特的学习技能仍然是我方理论上有最强攻击力的人，然而这个理论的实用价值在资料片中实用价值实在太低，因而大多数情况下还是坐一辈子冷板凳。值得一提的是在WORLD 3中所有绑定的物品都可以被拿下来，因此阿呆娜身上带的两个兰斯送的宝物也可以被换成其他东西了。不过经尝试即使这样将阿呆娜的等级上限提高，她仍然因为是人工生命体的特性而无法获得经验升级，因而技能栏中的想变成人类看来是永远无法实现了……

莉赛特·卡拉

女儿这一次的参战可谓是众望所归，其鲜明的特色技能和更鲜明的低血量成长也让如何使用好女儿成为一门不小的学问。首先从属性上说女儿并无任何优势可言，未熟的全能力降低20%再加上30%的血量成长让她不仅是全游戏第一贫乳也是第一贫血……在WORLD 1时喂喂兔子锅加加血是提高生存率的主要方法，不过后期敌人动辄上万的伤害让女儿再怎么加血也逃不了中招即死的命运，因此与其撑血不如堆满回避赌RP更科学，由于后期敌人的大魔法基本都是光暗系的，因而自带的光暗抗性也可以一定程度避免被AOE流弹打死的命运。女儿的技能是最吸引人的，其专属的两项被动技能一个可以使我方全员不受眩晕影响，一个可以使我方全员减伤20%，卡拉女王的血统技女王的诅咒更是可以让敌方全体加上全部DEBUFF，另外在剧情中曾经对兰斯使用过的睡眠技SLEEP被游戏化成为了全游戏第一控制技，其无视对手任何特性只由自身等级决定眩晕率（LV %）让女儿在LV100后可以稳定晕住全游戏任何敌人（包括最终BOSS）一次，关键时刻意义重大。另外，女儿易挂的特性也让本身并不很实用的种族技卡拉的诅咒（使让你战斗不能的敌人全面DEBUFF）有了用武之地，虽然有一定的讽刺意味但仍然是女儿的必学技能……

玛利亚·卡斯塔特 & 柚圆柚美

两个火炮系的悲剧……玛利亚虽然多了新技能炸裂弹但与其他酱油的新增技能一样都是好看不好用的，柚圆柚美虽然每场可以武器攻击54321各来一发但两个人都是成长平平又受武器制约太大而无法作为主力来用，笔者一度认为玛利亚的郁金香和又圆又美的火炮可以和稀有品一样寄付了刷出更好的回来……然而从WORLD 1寄付开始到WORLD 3游戏正常流程结束仍然连影子都没见过，可怜的两个人现在连武器都没有只能坐在替补席上蹭经验……有爱一定要练的话，将两人改为弓箭系会更科学。





乌鲁泽·普拉娜艾斯 & 伊吉斯·卡拉 & 吉玛

三人的成长都非常优秀，乌鲁泽和伊吉斯都有110%的攻击成长，吉玛更有攻击特化的攻击力+20%以及单体超强力技怪力弓（攻击力+100 伤害倍率2.5），然而职业的定位限制了她们的发挥（主属性成长不如战士且AOE技能需要以消耗全部行动力为代价释放）。乌鲁泽适合作为军师来培养，吉玛练起来也是打女神ALICE的一把好手，而伊吉斯半瓶醋的魔法攻击使她的定位和在剧情中一样悲剧——TADA你真的没有用伊吉斯来影射知道丈夫出轨但为了家庭和睦只能忍气吞声的日本家庭主妇吗？

帕斯蒂尔 卡拉



笨娇女王虽然在剧情中处处被人欺，时时被人骑，然而其战斗力却是我方法师中当之无愧的NO.1，不仅和志津香一样可以同时学习黑白破坏光线，魔力成长更是达到了夸张的130%，比志津香和兰斯的主属性还高10%，另外5点的素早才能和种族技能女王的诅咒也使她更加全面，并且和志津香一样拥有自带效率行动的专属武器女王之杖。唯一美中不足的是，帕斯蒂尔本身入队时间较晚，且由于逻辑方面的关系自身不受モルルン禁咒影响，只有在WORLD 3中才可以被兰斯H来增加能力，因此笨娇真正能翻身作攻的时候是大后期。



上杉虎子

资料片中终于将JAPAN独有的阴阳术和大陆的魔法体系区分了出来，虎子移除了之前的冰系魔法换上了全新的阴阳术，然而只能说日本的阴阳师在不用禁咒的情况下始终和大陆的魔法师有相当的差距，阴阳术的各类式神召唤性能都不甚理想，最强力的式神 虎也只有0.8的伤害倍率，只有伤害最低的式神 蛇的DEBUFF效果尚能一用。不过阴阳术最突出的特点是不属于任何魔法属性，即不克敌也不被克，伤害非常稳定，因此最能体现虎子价值的地方是在清理可以产生抗性的小强那里……

魔法师 ソーサラー

黑白破坏光线这两个大魔法的加入让强力魔法师的伤害水平又提高了一个层次，也让酱油魔法师几乎再也没有了登场的机会。作为迷宫战清兵的主力输出，魔法师仍然是先手的第一人选，虽然资料片加入了很多新等级的装备和道具，然而对于魔法师来说加10点素早的BB服和开战加20素早的优先坐席仍然是平时最合适的搭配，在众多魔法师中，拥有魔法才能两星的志津香、玛吉克和帕斯蒂尔是我们主要培养的对象。

魔想志津香

身为系列最人气魔法师的志津香相信仍然是绝大多数人的法师第一选择，与资料片前主火辅光的加点路线不同，新资料片笔者推荐志津香放弃火系，走光暗双修的范围杀伤路线。志津香在资料片中可以拿到专属武器水晶杖，其自带的效率行动IMBA至极，目测至少有70%的发动率，让志津香可以一直活跃在输出第一线。这一次资料片中志津香居然有两个专属HCG让笔者大呼过瘾，小傲娇你还是乖乖从了兰斯吧。





玛吉克 甘地

在资料片前大额头因为有雷系高等级魔法雷神雷光而稳坐我方法系群伤第一的位置，不过新资料片在没有加强雷系法术的同时也只给了玛吉克相对较弱的白色破坏光线让人感到惋惜，虽然可以使用自带成长R的S武火佛，但因为没有效率行动在续航能力上略有不足，并且自身魔力成长也不如另两位法师主力，这一次只能在一些机械类敌人的迷宫里一展身手了。



雅典 努&希托蒙娜 恰皮&玛荷寇P玛赛

拥有魔法才能一星，基本上想用都还可以一用，其中希托蒙娜是唯一可以学会冰系终极魔法冷冻光线的角色……

艾咪 阿尔霍努&卡帕拉乌棋&米露尤科斯

米露的幻兽召唤由于是全体物理技因此可以强化冲击作为眩晕技使用，另几位……你们真的是魔法师？

治疗　ヒーラー

奶妈可以说是在资料片中被加强最多也是最应该被重视的职业，后期很多硬仗都要围绕奶妈为核心来展开。总体来说，奶妈的技能中加入了神技顺番シャッフル，使用后可以让战斗的行动顺序从头开始计算，但只能学习一次，并且奶妈有了独有的槌知识，可以学习对满血敌人必中的健常者潰し和消除敌全体BUFF的ポップパルス，不过基本上奶妈还是推荐主修加血复活放弃输出为宜。





卡菲 阿特福尔

笔者当初真的没有猜到拷问机械系列任务中被各种凌辱的女性就是人类五英雄之一的卡菲，因此这次卡菲的加入确实意外，卡菲130%的魔力成长和5点的素早天赋也确实对得起五英雄的称号，只可惜出身奶妈，不过依然不输前面两位，是我方三大奶之一。

人气侍女玛丽斯这一次也终于和莉亚一起参战了，玛丽斯的优势在于110%的HP、攻击、魔力成长以及专属技能神圣分解波。可以说拥有和库鲁库一样的生存能力与更高的输出治疗可能，是我方奶妈中最全面的一个，无愧于里萨斯最强之名（林克：？）



玛丽斯 阿玛莉莉丝





库鲁库 墨菲斯

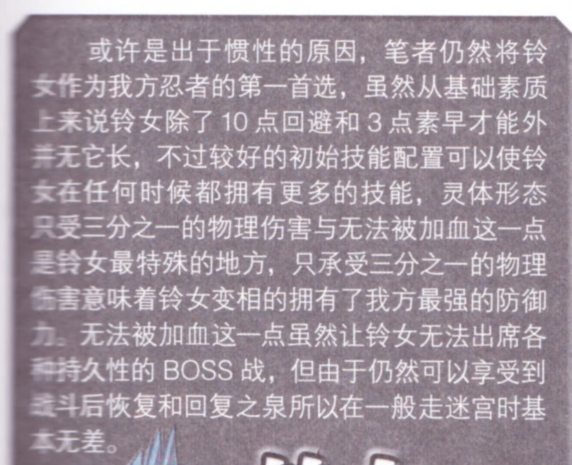
作为资料片的实际女主角，库鲁库在奶妈中拥有着最高的防御和魔抗成长（110%），然而其过多的地图技能和输出技能作为奶妈来说并不很称职，走奶妈路线时经常需要在洗点后将很多无用的技能消去来腾出技能格。前作中伤害减半的专属技能因为考虑到平衡性被删去，是个不大不小的遗憾。从新剧情中我们可以推知即将发生的海尔曼内乱八成是库鲁库受女神ALICE之命挑起的，看来在接下来的故事中库鲁库必将也会有存在感极强的表现了。



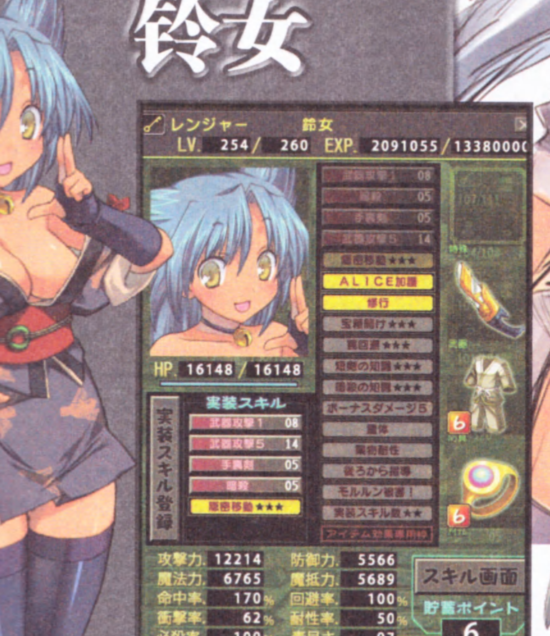
谢尔 卡琪格尔福 & 诺亚 方舟 & 光 米布朗 & 弗洛斯托巴因

除了老奶奶外几个人作为奶妈都差不太多，要是WORLD 3想打女神的话等级都不能落下。

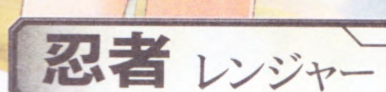
或许是出于惯性的原因，笔者仍然将铃女作为我方忍者的第一首选，虽然从基础素质上来说铃女除了10点回避和3点素早才能外并无它长，不过较好的初始技能配置可以使铃女在任何时候都拥有更多的技能，灵体形态只受三分之一的物理伤害与无法被加血这一点是铃女最特殊的地方，只承受三分之一的物理伤害意味着铃女变相的拥有了我方最强的防御力。无法被加血这一点虽然让铃女无法出席各种持久性的BOSS战，但由于仍然可以享受到战斗后恢复和回复之泉所以在一般走迷宫时基本无差。



铃女



忍者 レンジャー



忍者作为跑迷宫必备职业在资料片中由于被限制了开宝箱和躲陷阱的最大次数（各4次）而成为了后期换人最频繁的职业，隐秘移动在新的遇敌机制下作用更加明显，暗杀这种一击必死的技能在敌人普遍加强的情况下意义更加重大。

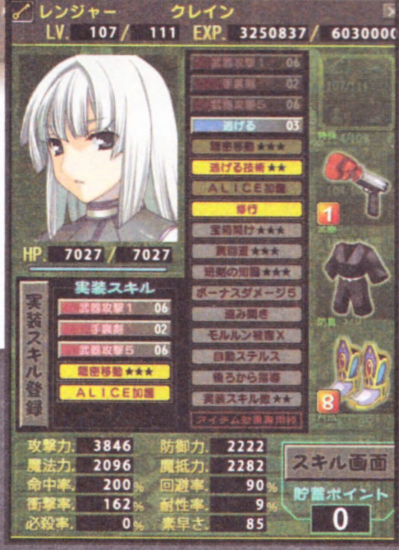


可怜的加奈美因为之前在官网"最可怜角色评选"中没什么意外地拿下首位，因而在游戏中多了一项专属技能"可怜特典"（命中回避+10），这位明显受官方偏爱至深的角色除此之外也拿回了自己的专属武器首切之刃，其增加暗杀率的特性弥补了加奈美没有暗杀知识的缺憾。另外，铃女凭依（铃女不在队伍时，附带铃女25%的攻击力）使加奈美成为了我方忍者中输出的NO.1，新增技能火弄の術输出几乎可以无视，不过可以附带自身的眩晕和毒效果，因此把冲击加起来而作为一个群体控制技也是一种思路。

见当 加奈美



库蕾因＆吉雅罗莉 梅特＆卡玛 阿特朗吉亚



三人的实用性上来说差不太多，新加入的妹抖女仆由于自带简易治疗2和药学知识并且可以在触碰回复之泉时回复我方队员基本技能一点而相对更实用一些，卡玛因为也可以モルルンノ了而有了不输前辈的可能，克莱因的窃听情报仍然是触发重要任务的必须条件因此也不能遗忘。

库玛

熊熊由于有着极端的库玛特性（HP-50%，攻击+40%，命中+40%，容易眩晕），实际上是我方输出成长最高的角色，练起来的话潜力不可小视，建议经常随队走走迷宫，并且队伍中有个拳师的话在碰到弹力葡萄这种恶心的敌人时也不至于总要靠暗杀来拼 RP。技能后宫 1、2、3 号（各加防御 50、魔抗 50）虽然实际意义不大，但其实暗示着这货可能就是熊圈里的兰斯吧……







拳师 スパルタ

拳师的各类单体杀伤技能因为平衡性而都做了调整，首先是格斗知识中无视防御的确率从 100% 改成了 25%，其次装甲破坏拳的伤害倍率从 2.0 下调到 1.2，弱体拳的伤害倍率从 1.6 下调到 1.0，不过两个技能都可以附带必杀效果了。另外之前最好的 AA 拳套的基础攻击力也只有 100 多点的情况终于有了改观，新增加的 AA 拳套虽然有 80 多级全游戏最高的装备等级，不过也终于有了不输其他武器的攻击属性。总体来说，拳师由于本身有着不俗的必杀与回避能力及各种限制技能而仍然是最全面的单体输出，练好几个拳师对于打最终 BOSS 女神 ALICE 收益巨大。

玛琪露达 玛琪乌里

小黑妹这一次终于乖乖地降服在了兰斯的淫威下，成为了我方另一名能力突出的拳师。HP 和攻击力都是 110% 成长、命中回避和必杀都有 10 点的才能，这个素质几乎可以和谦信相媲美了，若要练拳师的话是除了熊熊外的第二人选。

奇葩子 & 阿烈基山塔 & 薰・昆西・神乐 & 比斯凯塔 贝伦兹 & 塔玛



有爱都可以练的角色，不过相对于上面几位技能特色不够鲜明，其中 77 大叔阿烈基山塔因为有专属任务双焰之基佬所以必须要适当强化。

吉萨拉 柯布里

和妹妹一起卖 800W 的吉萨拉从某些方面来说确实对得起这个价钱——她是唯一一个技能多到可学技能栏都无法显示完全的角色……这归功于她是唯一一个兼修魔法的拳师，虽然与兼修魔法的其他职业一样这种魔法几乎都不能期待，但她的特有技能“炎のカード”系列因为是以魔力计算伤害并且拥有敌方全体附加 DEBUFF 的效果因此实用度还是很高的，好在吉萨拉本身的魔力成长不俗，可惜本职的攻击力成长只有 95%，论物理输出的话甚至连道具店的塔玛都不如……

平民 シビリアン

无职业的平民是个体差异最大的一类，几乎每个人的特性都不相同，但都可以学习被一再加强的使魔知识与开运技能，是练使魔所必须的职业。

莉亚P利萨斯

莉亚拥有全游戏综合性能最强的物理输出技利萨斯的雷龙（攻击力+300，倍率1.6全体），可惜本人受职业制约攻击成长过低无法发挥很大作用，在WORLD 3时因为莉亚的小雷龙可以给其他角色装上笔者一度幻想是否兰斯装备上后也可以学会这招从此横行天下……不过事实证明是笔者想多了。莉亚的另一个招牌技能名声宣传使得每个任务结束前都要换她上场，资料片可以战斗换人后可以让一些有难啃BOSS的任务也能一次获得2倍名声了。





柯潘冬 多特



神签女的招牌技能神签这一次必须绑定神签箱才能使用了，虽然神签箱可以通过寄付刷回增加赋魔，但总体来说输出仍然是被削弱了很多，不过相对的神签没有了一次战斗只能释放一次的限制了，算是一个福音。使战斗金钱翻倍的特性在钱几乎可以买到任何东西的本作也很有价值，另外花800W买姐妹俩的任务里带柯潘冬可以根据柯潘冬的等级进行杀价，最低可以杀到5W……



阿塔歌 马卡特 & 阿尔卡特M & 牧场野 梅格

舞姬、奇袭作战和乳摇都是在特定情况下可起奇效的技能，另外舞姬和乳牛拥有的全员经验增加20%的技能在后期也有一定的用途。

梅里姆 杰雷 & 欧诺哈 梅斯珀斯 & 蕾贝卡 柯布里 & 普利玛 霍诺诺曼

除了极个别情况基本没有上场机会的几人……战场并不适合你们……

所有职业的通用技能

资料片新加入了几个比较核心的通用技能，一个是通过装备ALICE银币获得的“ALICE的加护”身体BOOST+10%，实用性不言而喻，在身体BOOST达到上限前基本上是全员必备。另外新加入的板凳神技“後ろから声援”和“後ろから指導”，前者可以使全队伤害+1%，后者可以使全队经验+1%，不可同时学习，建议除核心主力外的角色到45级就把“後ろから指導”学起来，核心主力后期点数充裕时也可以花30点学习这个技能，因为这两个技能的存在笔者推荐一开始就将自建角色建到上限10个，用不用无所谓，只要坐板凳蹭到45级能点出这两个技能即可，这样后期全队就可以享受到70%以上的经验加成或70%以上的伤害加成，意义非常重大。机机械械的碎片所带的技能卡伊卡伊UP这次将每5级多获得一个技能点改为固定一次性获得10点技能点了，学会后可以将该技能删去省技能格，作用算是被弱化了很多。最后一个是修行这把双刃剑，修行可以增加20%获得的经验，但相对的素早减半、防御骤降，虽然使用起来比较有风险，但笔者还是建议所有人都点上这个技能，一来可以用于调节出手顺序，二来在刷幸福兔子时也能有更大的收益。

另外，资料片可以通过进入暗之ALICE的课金部屋，用金钱来强化自建角色，因而极大地加强了自建角色的发展可能，自建角色的很多独有技能都非常犀利，并且可以组合固定角色已有的技能来获得更好的搭配，这里面可以作的文章非常之多，笔者就不一一详述了，留给玩家自己挖掘吧。





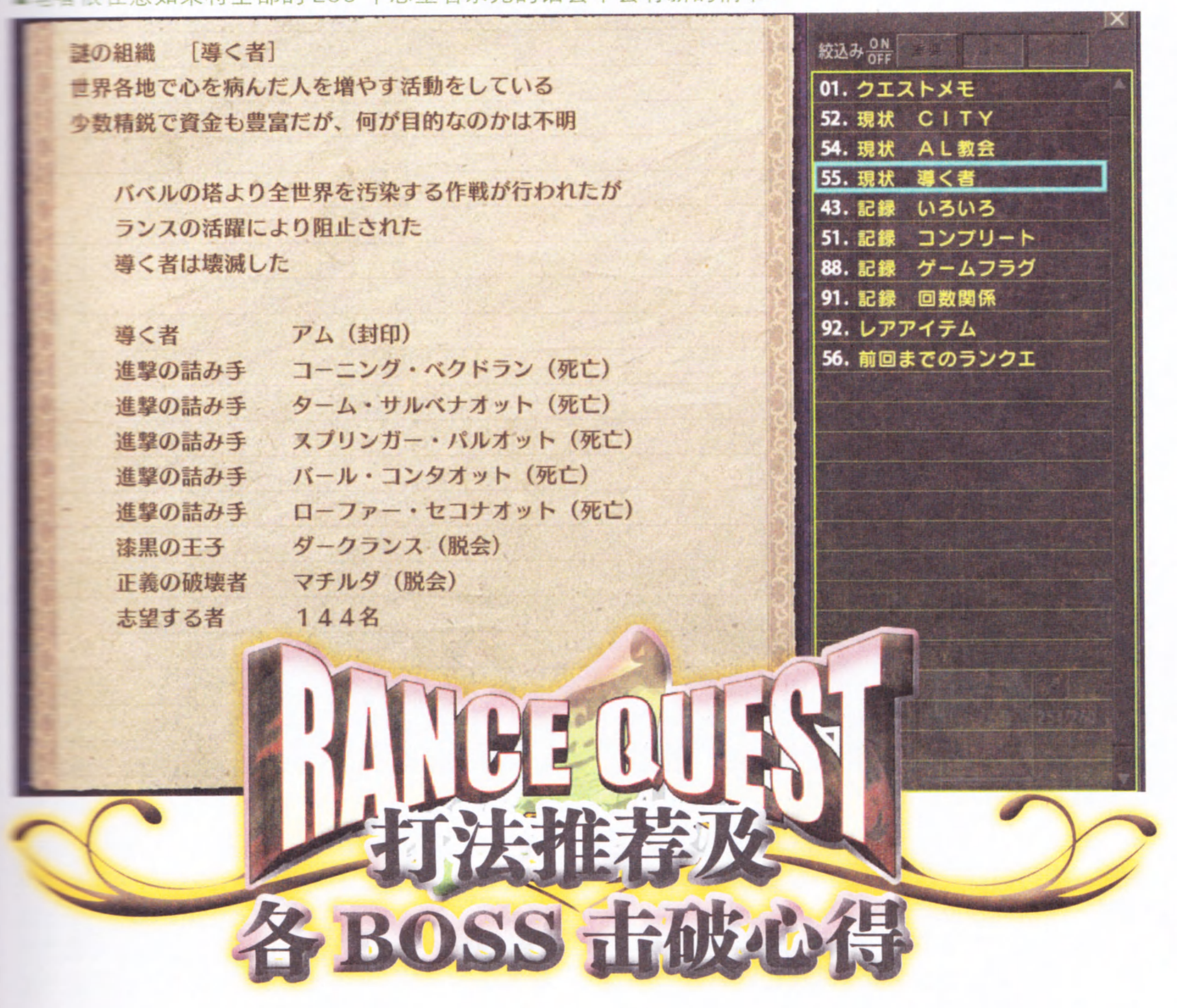
▲自建人物建到上限10个 然后带到45级点出支援技能



▲到后期几乎没多大用途的机机械械碎片



▲笔者很在意如果将全部的 200 个志望者杀光的话会不会有新的情节?



RANCE QUEST 打法推荐及各 BOSS 击破心得

WORLD 1 时基本没有什么难点，主要是让玩家看看剧情，熟悉下各个新系统和技能的变化，最后的剧情 BOSS 亚姆和哈尼魔人都不算难，不用刻意调整阵容和装备基本都可过。唯一需要注意的是翔龙山登顶任务中最后的黑龙，全员需要很高的命中才能造成有效的输出，并且最好把女儿带上防止晕眩和减伤。另外在海报全部收集完成且主线剧情结束后会出现打次元魔神 7777 的任务，一周目的 7777 还是比较好打的，全队以减伤为主带上女儿和一个等级只要不是太低的奶妈用回复之雨 2 耗住都可过，这个打法三个周目通用，只不过对奶妈的等级要求越来越高罢了，因此一定要有至少一个奶妈跟上主力的等级。由于 WORLD 1 时还有敌弱时无法得到全部经验的限制，因此不推荐在 WORLD 1 打迷宫 X，过完所有任务就可以进入 WORLD 2 了。

WORLD 2 开始难度有了明显提高，在 WORLD 2 最多会出现带有④，也就是四倍强度的敌人，需要尤其注意，不过 WORLD 2 时取消了敌弱的设定因此练起级来开始很方便了，如果打到可以给其他职业穿的 +30% 经验的道服一定不要错过，这是比稀有 B 还稀有的神级装备。依笔者的经验来看每个职业都能刷到一件。WORLD 2 在打完哈尼魔人后会出现新任务“真奈落之王？”挑战哈尼王 TADA。TADA 之战非常特殊，TADA 每次固定连动两次且攻击必定致死。只受到对他能造成 1000 点以上的伤害且伤害固定为 1000 点，但 TADA 给我们留下的后门是又吃毒又吃眩晕。因而推倒 TADA 的最合理方法是配置一个奶妈及一个或两个盾职，奶妈只学复活和顺番重置，盾职只学初期防御、盾反、踏ん張り即可，剩下的位置留给有多段输出技能和能用毒 + 麻痹的角色，最好是上女儿和一个忍者或再加一个 DPS，所有人都堆冲击，女儿主攻连射，忍者带 2 次攻击的短剑学付毒或麻痹攻击，剩下的一个位置给有多段攻击的角色即可，只要盾职能保护好奶妈的生存,TADA 还是很好推倒的。

如果已经决意要完美这款游戏的话，建议在 WORLD 2 和 WORLD 3 时都将宝石大姐姐这个任务刷出一个相对简单的地图，虽然这个任务只需走一个左下右，但如果地图不理想的话还是需要绕很多路的，笔者建议在第一次进这个任务时 SL 到只需要打 1 到 2 仗就可以走到绿星的地图，相信我，这个任务将是你将来做的最多的任务没有之一，凹出一个简单的地图将节省你大量的时间……WORLD 2 的经验相对可观很多，因此在走完主要流程后可以适当下下迷宫 X 培养下主力队伍了，迷宫 X 虽然一开始没有地图但其实地形只有 5 种，多走几遍就摸的差不多了，当然一开始还是贴着一侧墙壁顺时针或者逆时针走最为科学。迷宫 X 每层固定的一只幸福兔子是经验的主要来源，记得在打之前让主力全带上加经验的装备以及技能修行，另外此时差不多稀有装备应该收集满了，先分别寄付一遍刷出带 1 的基本赋魔然后再挑一个最想要的反复寄付刷到 9 吧。迷宫 X 里唯一有威胁的 BOSS 只有 20 层的小粉象和 100 层的狂王，小粉象基本上能打过 7777 的话就没什么问题，注意带上女儿和奶妈即可，小粉象的甩鼻子是全体攻击，基本上威胁不大，另一个吐泡泡攻击是随机指定目标，一旦打中奶妈除非奶妈防御血量极高否则基本是必死，如果不想上复数个奶妈的话就通过适当的 SL 避免奶妈被这招打中吧。100 层的狂王是仅次于女神 ALICE 的 BOSS，在 WORLD 2 几乎不可能被打倒，好在其能力不会随着周目变化而变化，因此笔者建议将其留在 WORLD 3 再打吧。

WORLD 3 作为最后一个周目，难度自然是最高的，敌人普遍是⑤、⑥倍强度，还有每个迷



▲第一次遇见狂王时 几乎是不可战胜的


▲海报收集齐以后就可以挑战古那刚了

宫都能碰到的无敌骷髅头王是固定⑦，基本上出招就是我方团灭，需要尤其注意。如果WORLD 2队伍没有经过迷宫X的强化的话打起来会比较痛苦，步步为营吧。WORLD 3同样在打完哈尼魔人后会出现“真奈落之王?”，TADA相对WORLD 2只有血量多了很多，打法基本没有变化，只是做好长期战的准备。打倒TADA后会出现新任务“真奈落之王??”，出现最终BOSS女神ALICE，这个时候的ALICE对于玩家来说和狂王一样基本上是绝望级的，不想用偷巧的方法的话就老老实实去打迷宫X练级吧……

基本上如果WORLD 2和WORLD 3的迷宫X都一路打过来的话，在第二次见到狂王时我们已经有可以与之一战的实力了。狂王一共五只，每只都是高HP高攻高速高命中高眩晕，并有单体攻击和群体攻击两种攻击手段，所以是场不折不扣的硬仗。女儿是必定要上的，另外由于是持久战所以一定要有一个主修回复之雨2的高等级奶妈，另三个前锋位需要能扛能群伤的DPS三位，如果正常打过来的话一个位置给兰斯洗点全学兰斯ATTACK，另一个位置给志津香或帕斯蒂尔全学黑色破坏光线较宜，最后一个位置给一个能提供持续DEBUFF或者有群伤或者学习盾反、武器破坏、物理耐性的盾职皆可，大概主力200级左右即可过，实在困难就在其他图多练练等级再把全员的板凳技都改成伤害+1%即可。



▲磨死女神的方法

打完狂王基本上就可以考虑挑战女神ALICE了，女神ALICE虽然只有一体，不过基本上各项数值都是游戏中的顶值，并且HP有200W以上，一回合随机动1-3次，每次攻击不可回避必定秒杀我方一人。强打女神思路只有一个，就是利用多个奶妈的互相复活来进行消耗，最合适的配置是3奶妈+2DPS，这样的配置理论上只有在女神一次攻击三回且都打在我方奶妈时才会团灭，概率大概是三十分之一，不过实际操作过程中女神在两次行动中可以行动的奶妈有可能是两个或者一个而使危险性增加，避免这种情况的发生除了尽可能提高每个奶妈的素早以外就是利用每个奶妈只有一次的顺番重置了，在有两个奶妈行动的时候还是可以赌一下RP的，在只有一个奶妈行动的时候就一定要在女神行动前选择一个所剩技能最少的奶妈使用顺番重置并且时刻保持场上有至少一个奶妈有顺番重置以备不患。所有的奶妈都只学完全复活、状态恢复、待机和顺番重置即可，其中待机的次数一定要够多，基本上要是前两者次数和的3倍最佳，如果素早不够的话要学抜け駆け来多少弥补下。另外的两个输出位素早、命中和必杀必须要是100，女神因为算是人型所以实际上能对女神造成最大伤害的技能是拳师的背投，也因此最合适的输出者是熊熊，除了熊熊外兰斯可以带上两次攻击的短剑学习短剑知识和效率行动、抜け駆け及武器攻击5也可以造成非常可观的伤害，如果上法师的话则推荐志津香刷出一把带火属性的水晶杖全修火系终极魔法F-LASER，主力等级不够高的话则需要多准备几个DPS轮番上阵，如果有250级的话则基本上只需以上三人即可。注意女神血量低于一定百分比攻击力会明显增高并且行动速度也会加快，需要尤其谨慎，多次的重新挑战是不可避免的。

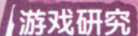
除此之外推倒女神ALICE还有一个上文提到的偷巧过法，其主要思路是利用女神不会攻击处于隐密隠れ状态的忍者，以及在我方前排有人存活时后排只有近距离攻击的角色会自动跳过回合而不会因为全员无法行动强制任务失败，再利用攻击力最高的使魔女武神慢慢将女神磨死。具体的实现方法是在前排放置一名只学隐密隠れ的忍者，后排放置库蕾因带着自身的几件专属装备只学习武器攻击、待机和自带的隐身。另外三个位置放置一个带初期防御的盾职和一个带女武神的平民及任意一人即可。这样，只要开战时女武神出战、前排忍者放出隐密隠れ、后排库蕾因的自动隐身触发，则接下来只要按一下AUTO键自动战斗让女武神慢慢打死女神即可……如用这个方法女武神的成长自然越高越好，想加快速度的话还可以上几个拳师用装甲破坏拳来尽可能降低女神的防御。

在这一切的一切的最后，迷宫X的10000层里还有三只7777和两只小粉象组成的BOSS队在等着能打到那里的玩家……



▲正常推倒女神的方法


▲只能用拳师或暗杀解决的弹力葡萄



2000 2001 2002 2003 2004
2005 2006 2007 2008 2009

▲绫音 10 年进化录

RANCE QUEST 总结与反思

可以说，『兰斯八』资料片以超出所有人的预料将原作进行了一次大换血，极大地丰富了游戏的可玩性，让兰斯的第八作也有了不输之前经典 5、6、7 作的素质，也让所有玩家都对之后的 9、10 两作有了更大的期待。然而，一个奇怪的问题也由此浮现，资料片与正作相差如此悬殊的游戏性在 ALICESOFT 的游戏史上尚属首次。ALICESOFT 除了实验性的小作品外，对于看家几大系列都一向是以慢工出细活著称，且不说兰斯系列五年一作的龟速，就说兰斯八前的大帝国也是反反复复重新修改了多次游戏系统最后才与玩家见面的。那么，为何 ALICESOFT 这一次要在已经靠大帝国赚得盆满钵满后又紧跟着就发售兰斯八呢？兰斯八的正作推出时那些不成熟的系统真的就是当时制作组所能设想的极限了么？资料片新更改的这些全新的内容就真的是这半年内才想到的么？ 笔者以为未必，联想到近年来 11 区无论是动画还是真人影视都弥漫着一股"先做出来一半的 TV 版未成品给观众尝鲜、把精髓留到过一段时间才放映的 SP 版剧场版再狠捞一笔"的不正之风，笔者不禁担忧莫非这股风气也正渗透到了 GALGAME 厂商之中？

ALICESOFT 一直被称为业界最后的操守与良心，这次对于兰斯八的销售策略却让笔者感到一阵心寒，不断努力让游戏变得更完美本身无可厚非，然而在玩家的热切期盼中先丢出一个未完成品捞一把再把保留的部分丢出来再捞一把的这种做法实在是不敢苟同。或许有人说这就是大人的世界，那么对于童心未泯的阿宅们来说，这个世界确实略微残酷了些……

最后，在截稿前笔者惊闻 ALICESOFT 的骨干作曲 Shade 桑因病退社了，A 社三巨头之一的 Shade 桑作为陪伴着我们经历无数 A 社游戏的元老作曲此番离去对 ALICESOFT 定是一个不小的打击……从此在 A 社游戏的 STAFF 中我们又少了一个熟悉的名字，希望 A 社能够及时挖掘新人填补上 Shade 桑的空缺，越走越好吧。▲





请认真地和我恋爱！S

- ○ 作品名：真剣で私に恋しなさい !S
- ○ 厂商：みなとそふと
- ○ 发售日：2012 年 1 月 27 日
- ○ 原画：wagi
- ○ 剧本：タカヒロ
- ○ 音乐：ベイシスケイプ

大概还

我们暂且不提 2009 年度的萌えゲーアワード的银赏作品。

2010 年 10 月，一片腥风血雨中『真剣で私に恋しなさい！』的动画版上映，并且跌破众人眼球的在第一话就放上了百代线的最终决战做开场，接着一路作为恶搞后宫动画将原作一直粉碎到了最后。虽说动画节约成本到了令人发指的地步，甚至不乏连续十几分钟不变场景的多口相声，但它毕竟将原作充满趣味性的日常做了传承，再加上“GAL 改动画不卖肉会死”的不成文规律，最终『真剣で私に恋しなさい！』的动画版还是勉强避免了 GAL 改销量必爆死的悲惨命运——当然，也只是颤颤巍巍地站在了安全线内。

究竟是什么让这部本来可以作为十月番种子选手之一的作品最后沦为十月番里没志气没野心的配角役，又是什么让这部在开播前于大众的印象是“哇，声优阵容好牛 X”，完结后于大众的印象依然是“哇，声优阵容好牛 X”，第一话就闪亮登场的松永燕就已经隐隐约约在暗示一个问题——动画的主要任务似乎是为了给今年的『真剣で私に恋しなさい !S』造势。



是很认真

真剣で私に恋しなさい!S

■文/安莲·月炎蓝 ■责编/秋叶 jedi ■美编/晗酱

认真期待 MAJIKOI

诚如之前所言，即使动画版把原作十分之九的精华都弃掉了，那姑且还剩了十分之一，这部分的“姑且”还是能吸引一些观众对『真剣で私に恋しなさい！』产生兴趣，毕竟，GAL改编动画虽说大多赚不了钱，但是对原作销量的拉动作用才是大头，『俺たちに翼はない』就是最好的例子，动画的销量和作品优秀程度完全不成正比，所幸特地去跑原作的观众数量大增，好歹还是让 fans 们欣慰不已。很显然，みなとそふと希望能借这一得天独厚的宣传机会达到销量喜人效果的作品一定就是『真剣で私に恋しなさい !S』。

みなとそふと的官网在动画上映前夕适时地公布了『真剣で私に恋しなさい !S』的体验版，这部堪称良心中的良心的体验版几乎把所有 fans 激动得目泪尿出：海量新萌角，海量新加入的大牌声优，海量新捏他，海量笑点，当然最最重点的还是——战斗场面竟然全部做成了动画！此刻，在 fans 心中，千言万语只融化成一个字：买！或者是三个字：来三套！



然而，就好像好莱坞很多大烂片都会把最精彩的画面全剪进预告，然后观众进了电影院发现一个半小时的电影还没 30 秒的预告片带感一样，当应该涵盖了大量动画，逾百位名声优语音，十余条重要线路的『真剣で私に恋しなさい !S』，完整版容量大小竟然还不如『真剣で私に恋しなさい！』，即使是官方“高科技压缩技术”的解释也让 fans 们不由得暗感不妙。结果，体验版里的动画数量其实已经占了整部作品动画数量的四分之一，以至于觉得体验版从头到尾毫无冷场的玩家真的玩到正式版多少会有些心理落差。みなとそふと错就错在半路把『真剣で私に恋しなさい !S』从 FD 改组成“续作”，而偏偏最终成品的分量更适合被称为 FD——当然，不那么高标准严要求的话，『真剣で私に恋しなさい !S』虽然没有我们想象的那么好，但还是达到了“好”的档次，毕竟，优点全都被继承了下来。

认真传承 MAJIKOI

我们现在可以重新回到 2009 年那部叱咤风云一时的人气大作『真剣で私に恋しなさい！』（请认真和我恋爱！）。这部至今依然称得上在GAL 界人气名列前茅的游戏，以其众多表界声优加盟破廉耻演出以及与这些大牌声优所饰演名角色交相辉映的捏他而闻名，以至于大部分人想跟别人推荐这个游戏的时候势必要列一张长长的声优名单去勾引别人——这种事情本文如果列举就有凑字数嫌疑，所以笔者摸着良心放弃了。当然，真正玩过这个游戏的人都明白，『真剣』的魅力并不只有这些噱头。

总结『真剣』的剧本特点，主要包括：富有趣味性的日常，丰满的人物形象，大量隐藏线路以及每一个女主角线路都必有的“逆转”发展。前两项自不用多谈，『真剣で私に恋しなさい！』或许没什么萌到让宅男流着口水的二次元偶像角色，但每一个角色都是独立自主，而非满足YY 的依附用符号角色。后两项则堪称『真剣で私に恋しなさい！』的代表特征，在『真剣で私

に恋しなさい！』里，最为人们津津乐道的就是主角的每一个基友都有和主角的 end（当然是友情 end），连寄居蟹都有 end（但这却是恋爱 end）。还有不少看起来只是 NPC 的角色却意外地也有自己的路线，这一为玩家着想的设计在『真剣で私に恋しなさい！S』得到进一步发扬光大。首先，依然有寄居蟹 end，有新的（这次是基情）男性角色 end，其次，『真剣で私に恋しなさい！』里所有有立绘且不丑的女性角色在『真剣で私に恋しなさい！S』里几乎都被菊花军师大和因为各式各样的原因推了——甚至包括“攻略她就是不道德的”小雪（忍足大概是唯一例外。所以这次我们看到以大龄败犬女形象出现的她在人气投票中的名次明显上升）。

当然，真正的主菜还是几位女主角。在『真剣で私に恋しなさい！』中，タカヒロ打破了玩家们诸多的想当然，比如百代线大和的告白被拒绝。一子线拼死的勤奋努力最终依然换来一句你没有天赋的结果，京线热恋后的冷落，龙舌兰线风间 family 的小团体排外性质被狠婊等等。这种意想不到的展开也保留到了『真剣で私に恋しなさい！S』的几位新女主角中。

『真剣で私に恋しなさい！S』被列为主要女主角的有五人，其中不死川心、玛露和辰子都是从『真剣で私に恋しなさい！』里升格成为女主角的配角，松永燕和九鬼纹白则是被主打的新女主角，而原先的五位女主角也有各自对应的后日谈。之所以『真剣で私に恋しなさい！S』被传为一些玩家口中的“拔作”，其原因也就是前三位新升格的女主角线路短，剧情少，尤其是玛露，专线剧情基本除了“拟声词”就是“拟声词”，而原先的五位女主角的后日谈也成为了名副其实的后・日・谈。所以基本上还可以一谈的就只剩松永燕和九鬼纹白。

如果说百代是『真剣で私に恋しなさい！』的主打角色，那松永燕就是『真剣で私に恋しなさい！S』的主打角色，几乎所有的官方宣传她都和百代并排在最醒目的位置，很有做成“双雄”割据天下的气势，实际上，松永燕一人就拥有两种不同的 END，亦是整部游戏里唯一享有此待遇的女主角。最后，松永燕和百代的确对打了，百代也一如人们猜测的那样尝到了人生的初败，但让所有人都没想到的是，松永燕竟然是用不怎么光彩的方式取胜，以近似反派角色的身份登场，并且一直小恶魔到了最后，不过显然日本人很吃这一套，即使备受争议这个角色还是拿到了『真剣で私に恋しなさい！S』女性人气投票的第一位。相比之下，纹白线的发展反而中规中矩了一些，重点全在表现九鬼纹白这个萝莉（注：已满 18 岁）的纯真魅力，眼见初遁萝莉控之道的大和瞬间达到了自己无法企及的高度，被刺激到浑身抽搐的光头开始用颤音唱『翼をください』的段落堪称整条线路最大的笑点。





某种意义上而言，作为隐藏线路的小雪线也存在“逆转”，因为这条线路的长度几乎和松永燕相当，甚至是整部游戏的第一主线，但几乎和小雪本身没什么关系，她在里面的戏份与路人无异。

整体而言，『真剣で私に恋しなさい！S』兼具了坑爹与厚道这两种截然相反的特征。





松永燕 まつなが つばめ

CV：桃山いおん

亲切开朗的年上系美少女，一直奉行着享受生活的随意处事原则。
对贩卖纳豆有着异常的执着，会在一切能起到宣传作用的场合不遗余力地给纳豆做宣传，还拥有自己专门的纳豆歌。



九鬼紋白 くき もんしろ

CV：杏子御津

跳级升学，进入川神一年级的学妹，九鬼家的小女儿，和姐姐哥哥一样散发着王者之气，但实际亦有渴望被疼爱的、普通小女孩的可爱一面。



不死川心 ふしかわ こころ

CV：雅弥はるか

出身于名门不死川家，但却因为家族性格等原因，并未像九鬼家那样得到人们的尊崇。爱摆大小姐架子，将周围的人当作庶民，所以是不受欢迎的人物，实际本性不坏。

板垣辰子 いたがき たつこ

CV：まきいづみ

板垣三姐妹的二女，常年处于睡眠缺乏状态，无论何时何地都能睡着。
虽然性格温和，但生气起来会激发出鬼神一般的可怕实力，被大神认为是和大熊猫感觉相似的人。



マルギッテ エーベルバッハ

CV：かわしまりの

作为一名女军人，一直恪守原则，十分溺爱クリス。
因为一直很少被当成女人看待，碰到大和后便失去了招架之力，彻底露出了少女的一面。

真恋爱 MAJIKOI

首先老生常谈一下『真剣で私に恋しなさい!S』的结构，『真剣で私に恋しなさい!S』继承着每一个结局都是真结局，每一个未来都存在无限可能的原则，给『真剣で私に恋しなさい!S』定下两条大的分支：一是已经和前作某一位女主角恋爱的未来，内容当然就是和那位女主角的 after story，除了大吃飞醋狂示弱的百代线后日谈还算略长，其他女主角的线路长度短得吓人，不过该有的都有，缺憾也就是如此短小不长的篇幅还得辛辛苦苦每人塞进起码三场H。所以タカヒロ还得找人帮自己一起写H场景，想想也是理所当然的。

另一个分支就是本作的主线，和谁都未相恋的未来。在这一未来中，登场了西方十勇士（颇有中二之风，实际成员过半都实力注水）和武士道计划的大量伟人“克隆”，后者共四人，分别为义经、弁庆、与一以及叶樱清楚，再加上新转入的三年级生松永燕和一年级生九鬼纹白，构成了『真剣で私に恋しなさい!S』主要的新主角阵容，不过几位新升格的女主角的线路基本都和这些人毫无关系。







板垣辰子线

辰子线与其说是辰子线，不如说是龙舌兰线的 after story，故事承接上一作龙舌兰线的结尾，姐弟四人被收拾到了川神院，在卢师傅的教导下踏上改邪归正的道路，当然进展不顺，于是卢师傅本着八卦的直觉请来大和辅助他们，恋爱提供的动力让姐妹（基佬弟弟逃走了）容光焕发，于是最后大家都向着光明前进。

由于一开始辰子对大和的好感度就是 MAX 状态，线路内容反而是攻略她的姐姐和妹妹，最终达成全家攻略完毕状态后，大和向辰子提出交往——所以即使官方把辰子列为『真剣で私に恋しなさい!S』五位主打女主角的之一，可就情节而言却是大和用他的大炮征服了非主流一家人，就连抖 S 女王亚巳都在说话间就很纯情地被大和推了。虽说辰子熊猫一样的慵懒特性在本线被发扬光大，然而除了床戏几乎没亮点的剧情还是比较令人遗憾，估计这也是导致她成了五名新女主角里唯一一个人气投票没进前十的角色的原因。













玛露线的剧情同样可以将“大和用他的大炮征服了XXX”来一句话做剧情概括，事情的起因就是某女儿控觉得自己女儿天上有地下无男人看了都想泡，于是让玛露住进宿舍密切监视所有雄性生物对他的乖女是否有歹念，结果玛露的母性被邋遢的大和激发，开始对他多加关照，正好某女儿控不信任玛露对于大和“经鉴定无害”的报告，特地赶来日本审问大和，大和知道不管自己对克丽丝是否有好感都避免不了被老爹“手滑”，所以就用自己喜欢玛露当了暂时的挡箭牌，最后两个人真的顺水推舟的相恋。之后整条路线的大部分内容都是玛露鉴于自己的军人身份想退缩，然后被“大和用他的大炮（以下略）”的故事，这条线路的亮点有二，一是在于大和的鬼畜父和抖M母登场，正是鬼畜父教导他以上策略；二是在于玛露真的带上了狗圈成为名副其实的“猎犬”，并且在最后被迫穿了条充满蕾丝和蝴蝶结的裙子上大街作惩罚，当然这样的设定收效相当明显，玛露一跃成为了『真剣で私に恋しなさい!S』女性角色人气第三，同时也是『真剣で私に恋しなさい!』里原有角色中人气排名最高的一位。





松永燕线

松永燕在『真剣で私に恋しなさい !S』里的存在感绝对是数一数二，执着于推销纳豆的商魂，小恶魔一般捉摸不透的个性，永远不按常理出牌的行为模式，甚至连整部游戏最重要的战役也是由她出马，一直作为武神君临天下的百代在『真剣で私に恋しなさい！』里不仅被她打败，出风头的机会也都被抢走，几乎成为陪衬，但这样的“弱势”也反而让百代的形象变得更丰满，尽管在人气投票中总排名位列第八，但在前一作五名女主角里排名第二，比『真剣で私に恋しなさい！』时期的人气有所上升。如果说百代意味着传统，那松永燕的存在更像是变革，在此之前，整个『真剣で私に恋しなさい！』系列即使是龙舌兰线的葵冬马等人，也都不曾做到松永燕这般深的城府，这既是她的魅力之处，也是这个角色的争议之处。

在『真剣で私に恋しなさい !S』中，一直被提及的“四天王”被做了详细定义，是 25 岁以下武力超群的年轻人，除了百代以外的三人分别因继承财阀、入伍、转业为由隐退，于是川神家、九鬼家和锅岛几位前辈决定物色基因克隆人以外的强力新人，于是借由召开“川神武斗会”，参加资格为 25 岁以下，大会的主题为“绊”，每位选手需要选择自己信任的搭档共同参赛，对战方式为二对二，有任何一人被打败那一组就告负，胜利者将被大会赐予“若狮子”的称号、得到九鬼财阀资助的物品奖励，并获得和川神百代对战的资格，于是众人开始因为各式各样的原因积极报名。

在此之前，作为转学生的松永燕一直对大和抱有浓厚的兴趣，主动接近并与之关系日益亲昵，显然这对于见惯美少女倒贴的各位玩家而言根本不算什么风浪，但进入松永燕后的重点并不在于攻略或是被攻略，而是在于这场川神武斗会。当初转校进来后就因为和百代一场精彩对战而在校内名声鹤起的松永燕是所有人眼里的种子选手，但她却以“与大和在一起很开心为理由”



不死川心线

就算没玩过，其实也能猜想到不死川心的高自尊一定会在专线被践踏的体无完肤，当然还少不了打屁股的名场面。一切始于大和发现总是趾高气扬的不死川心身为名门之后可实际没什么朋友。于是出于拉拢关系等原因主动给她介绍朋友，使得不死川心对其好感度激升，提出要大和去她家做仆人，却被大和拒绝，于是不甘心的不死川心就连考试的时候还因为大和如此不知好歹而愤愤不平，结果凄惨的考试失利，落入 F 班。最后，在大和的调教下，不死川心放下架子，终于学会与人友好相处，作为答谢她亲手做了一对寄居蟹的玩偶给大和，让寄居蟹厨的大和激动地不能自已，成功被攻陷（怎么感觉好像倒过来了）。

在『真剣で私に恋しなさい！』里近乎搞笑担一般存在的不死川心，拥有了自己的专线后魅力也得到尽情发挥，也算了却了上一作那个几句没交代完的伪·心管家 end 带给 fans 们的怨念。













选择了毫无攻击力的大和作为自己的搭档，这在人们看来无疑是自杀行为。当然大和也并不完全是废物，他的回避能力，和作为军师的调查能力还是派上了用处，不过大和最大的用处，是主角的种马光环。

两人决赛的对手是义经和京，京百发百中的箭术辅以义经超强的攻击力，如若双管齐下即使是燕也不一定能招架的住，所以燕巧妙的跟大和站在同一纵线上展开攻击，她知道自己避开的话大和一定会中箭，可伤害大和的事情京是绝对不会做的，所以信心满满地专念于义经。果然，京最终没能下手攻击，而燕成功击败义经。作为胜利的奖赏，燕在众目睽睽之下吻了大和，百代醋意大发。

终于到了最终决战，燕在战前表示希望打完大家还是好朋友，然后开战后就露出了截然不同的面貌。原来作为九鬼扬羽的妹妹，九鬼纹白一直不能接受自己崇拜的姐姐竟然被人打败，所以决心要让百代尝一次失败的滋味，燕就是接受了这项委托的人。燕深知，正面碰撞的话自己的胜机很小，于是为此做了一番调查，从她转入川神学院起，无论是接近大和还是与百代共同修炼，都是为了有目的的研究百代的招数和弱点，顺道还成功激发了百代的醋意。除此以外，燕的父亲专门和九鬼合作发明了一套名为“平蜘蛛”的战斗装备，该装备不仅带电击功能可以麻痹百代的自动伤口治愈能力，还可以直接召唤卫星发射光线对敌人进行强力攻击，加之知道真相后的百代，因为情绪不稳定，招数混乱毫无章法，所以无论是精神还是身体都遭遇大败。



九鬼扬羽的老师、九鬼侍从部队零号的强者休姆对这场百代的失败实际抱有积极的看法。因为百代太过依赖自身的瞬间恢复能力，只有被同龄人击败才能让她体验到真正的强，燕接受的这个任务实际也是一种无心插柳。百代在静养好伤口后看开了自己的失败，也从中领悟到了很多道理。她要求愤怒的众人原谅燕，因为燕在开战前的那一番话让她相信，燕与自己的友谊是真诚的。

另一面，燕找到大和向他告白，坦诚自己虽然的确是有目的的接近他，但最后却真的喜欢上了大和。在这里会有拒绝和接受两种选项，选择接受的话会开始以燕占主导的交往，线路相对普通，爆点是能发现西方十勇士里的某伪娘真的有一个双胞胎姐姐；选拒绝的话，燕会使用眼泪攻势，让大和心软后反悔，然后暗地里做出“路线修正成功！大和 GET！”的腹黑内心 OS，当然这条线将会是以大和为主导，燕因为击败了百代被纹白邀请为九鬼家工作，然而出于想要帮助父亲研究出更厉害的发明好让离开的母亲回家的念头，她想要偷窃九鬼家号称集合了世界各地重要机密的文件，这件事情被大和坚决反对，燕表面同意放弃实际阳奉阴违，结果被抓了现行，危急时刻大和英勇地挺身而出要和她共同承担责任以减轻她的罪责，到这里燕才算终于彻底被大和攻略

从松永这个姓氏加之平蜘蛛这一武器（虽说这里的平蜘蛛跟高达差不多），很容易让人联想到日本史上很出名的松永久秀，松永久秀在历史上的名声一直不怎么好，背叛三好氏复又背叛织田家，还暗杀了足利义辉——松永燕几乎也是继承了这样争议的设定，除了在其它线作为跑龙套的时候满嘴不离纳豆的出现，只要戏份比较重的部分，基本充满了机关算计，这对于看惯『真剣で私に恋しなさい！』里堂堂正正胜负比试的玩家来说，不失为一个巨大冲击，但这样突出智勇双全的形象又的确是『真剣で私に恋しなさい！』所缺乏的，不管怎么说，官网投票时松永燕能拿下人气第一，说明玩家还是挺吃这套的。







九鬼纹白线

在纹白篇的介绍开始前，让我们先强调一下，九鬼纹白，已年满 18 岁。

鬼信啊。

标志性的额头大叉，标志性的白发，标志性的"呋哈哈哈"，毋庸置疑的萝莉体型，加之声优为门胁舞以，九鬼纹白对于和某光头有同一嗜好的某危险人群而言，是『真剣で私に恋しなさい!S』的头号大杀器，当然这样的角色不得不18 岁的原因大家也都是理解的（然而到底是什么呢，这种背德感）。

纹白线的起点要追溯到学期刚开始，九鬼研究出的基因克隆的几位转入川神学院，纹白和作为保镖的休姆也一同以一年级生的身份转入一年S组（即使是大叔，也是在认真上课和做作业的）。纹白当时有想为义经等人举办一个欢迎会，大和主动接下了这个任务，凭借自己宽广的人脉做各方动员。最后活动举办的相当成功，让纹白对大和的能力很欣赏。

为了给九鬼家吸收更多人才，也为了让母亲九鬼局高兴，分担她的烦扰，纹白想在学校里寻觅出十位人才，于是找到大和相助，两人关系日益亲密，正好 2 年 S 组有了多余的名额，将举行选拔考试，纹白希望大和展示自己的实力，进入 S 班，大和同意。

考试前期，有一名考生因为想不战而胜，雇佣了西方十勇士的忍者在考前袭击其它参赛者，这起事件虽然及时被风间家族的人解决，可最后参加考试的人数已经不多，大和虽然拿到第一进入了 S 班，却被班里的人嘲讽胜之不武，他决定努力让别人真正认同自己。

另一方面，由于纹白已经到了找异性贴身侍从的年纪，九鬼侍从队中负责基因克隆计划的鲤，被忍足怀疑作为老人们的宠信、同时也为了自己的地位和权利对侍从的位置虎视眈眈，于是嘱咐与一多加监视。最后纹白选择了大和做自己的侍从，鲤果然表示异议，提出要对大和进行监测防止他对纹白不利。在九鬼家工作的期间，大和逐渐发现很想去亲近母亲的纹白和母亲局的关系实际并不亲密，于是鼓励她多与母亲交流，这一建议颇显功效，让纹白非常高兴，愈发依恋大和。

在大和与纹白的努力下，十名人才终于被募集完成，然而局却提出，要证明她的能力的话，应该目光放的更长远，在川神地区找一百名人才来，纹白应允。经过风间家族的多方活跃，纹白与大和终于成功完成任务，纹白很高兴地想去亲近母亲，却遭到拒绝。原来纹白是九鬼家的妾生子，局对她一直心怀芥蒂，所以最初对她很冷淡，但是后来，她看见纹白为了融入家族，自己给自己刻上额头的十字，还模仿九鬼家特有的笑声，









变得心怀愧疚，所以反省之下决定要努力待她亲近——然而这一切都是局勉强自己的行为，她在心底里一直无法将纹白当成亲生女儿看待，纹白她亲近只会让她觉得更加困扰。

得知这些的纹白，虽然情绪低落，但还是将自己招募来的100位人才召集起来给母亲看，因为对她而言，即使母亲不愿意接纳自己，她也不会停止努力。感动于纹白宽大气量的局，在她的身上看到了自己丈夫的影子，不禁叹服纹白的确流着九鬼家的血，终于愿意将之作为亲女儿看待。经历过这么多事情的大和，也得到了所有人的赞许和认可，他和纹白，终于正式成为了恋人。

纹白最大的特点便是惹人怜爱，整条线里她還是被宠爱，不经意流露出的小孩子一样的神情和截然相反的王者气势都是巨大的魅力点，通完这线，新签约的萝莉控也许又要多一群。







小雪线

小雪可谓『真剣で私に恋しなさい！』最怨念的之角色，按照前作龙舌兰线的剧情，小雪和东马以及光头的感情已经被写死，即使玩家坚持想去攻略，也会陷入良心的谴责，当然很多玩家是"只要有的推就行，良心什么的可以吃吗"的类型。于是兼顾到这两类玩家的情绪，タカヒロ体贴地搞出了一条"if"路线，即，儿时大和接纳小雪成为玩伴后的未来——听起来超良心的不是吗?

然而实际上！这条小雪线和小雪几乎没有任！何！关！系！整条线都在说武士道计划！大约タカヒロ已经习惯了把小雪和故事主线绑定，当初『真剣で私に恋しなさい！』时人们还在疑惑于那个不良家族的存在意义时，杀出了一条龙舌兰线；到了『真剣で私に恋しなさい !S』，人们还疑惑于武士道计划的几位是否真的纯粹就是搞笑、霸气、新战友之类的角色时，小雪线出现了。

老实说，小雪线如果不冠以小雪的名字，实际是整部游戏最有料的一条线，这条线不仅出现了梁山泊好妹，还爆出了表面上是文学少女的叶樱清楚实际有着西楚霸王项羽的里人格（有人诵『垓下歌』之时会被唤醒西楚霸王模式），并让她出来大干了一番。这条线路虽长，但内容相对简单，其实就是在鲤等人的协助下，对年轻人不报信心的老旧派侍从认为只有伟人复活才能救日本，于是发起了一场造反，绑架了多人，意欲立项羽为王统治日本（日本历史上的君王集体泪目），接着就是年轻人们战战战战出个未来啦。

小雪线的打戏远比燕线的川神武道会更充实集中，动画也占了多个，吐槽点一样不少，比如为了防止扬羽碍事，直接把她送去宇宙了，又比如百代和休姆直接去宇宙对战了等等。这一次的最终决战在燕和清楚间展开，老规矩燕还是启动了平蜘蛛，同时还有声带模拟能力模仿了清楚的心之友京极学长的声音，让她一时分心方寸大乱。燕的说法是，项羽死于妇人之仁，所以……总之，原来九鬼帝是知道这件事的，他怂恿他们真的闹一次就是为了向他们证明年轻人的能力，所以大团圆结局啦。

至于小雪？线路开始时，小雪想加入，选同意或拒绝，选择同意后，时间跳到现在，已经是高中生的小雪还是被收养到了医院，唯一的差别就是对于大和而言，她还有一个年幼时的旧相识这一身份罢了。再然后，大战结束，战时为了说服重度中二病患者与一，大和曾向他发表了一番中二度爆裂的讲话，结果成功攻略与一，为我方加入强力队友——然而这段话被录下来并流传于网上，大和觉得没脸见人了于是变成家里蹲，小雪出现鼓励他，然后提出交往——这就完了，没错，这就完了，一共就只有这么点戏份而已。

小雪线虽说感情线写的坑爹，但打戏还是继承了前作的精髓，有真正的主菜风范。如果说川神武斗会强调点，组队的篇幅远大于实际战斗，显得泛泛，小雪线的大反攻强调的就是详略结合，面面俱到，打戏分量很实在，加之插曲的烘托，让玩家整个"燃"了起来。



结语 MAJIKOI

『真剣で私に恋しなさい !S』或许谈不上有多令人满意，可攻略的角色虽多，路线却大多短得可怜，动作场面虽然动画化，质量却如同外包，但在『真剣で私に恋しなさい !S』中，爱、燃与成长一样不缺，各种新角色无比抢眼，老实的义经，总是醉醺醺的弁庆，凤凰院凶真再世的与一，内裤狂人杨志，真的会把内裤交出去的林冲，爱装死的女仆，比基尼的满口脏话女仆（冬马你怎么了冬马）等等等等都让人要拍桌大吼新路线希望，当然随之而来的坑也是越挖越多。既然一个故事刚开了个头就被掐掉的橘天衣友情线都能在人气榜上独占鳌头，真剣で私に恋しなさい！系列的续作显然还藏有更多可能，也许之后还会有真剣で私に恋しなさい !TUVW，对此，只要笑话在，捏他在，欢乐在，表界CV越堆越多的行为当然还是为群众们所喜闻乐见的，值得谨慎期待。▲









追寻业已失却的“进化”

——武斗派作家东出祐一郎小传

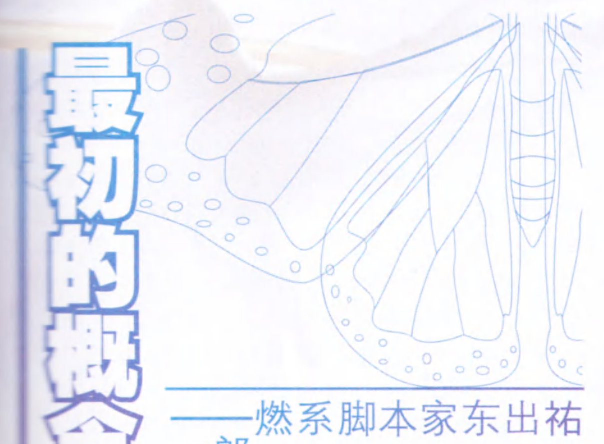
■文／多魔 ■责编／秋叶 jedi ■美编／小野

引子

说起东出祐一郎此人，我想许多巨巨都比我有发言权得多，直到四年前还拿着 PS2 版『妖人』（PS2 版副标是幻妖异闻录）问这是啥的本人，听见各种巨巨高谈阔论也只能一脸茫然地点头称是——实际上巨巨谈论的内容，由于当时在一旁听天书的自己压力山大只顾着不停擦汗，大体已经记不清了，但只有“北斗神拳”四个字被下意识地吸进了耳廓，让我突然倍感兴趣。最初想着多半是什么“アタタタタタタ、オワッター！”之类的捏他，没想到实际体验了之后才知道被算计了……不说“北斗神拳”的捏他，说是擦边都很勉强，只是感受到正篇中九鬼和鸦天狗出拳的速度确实有那么一点北斗百裂拳的感觉。不过回头一想，却突然颇感吃惊——在业界除了虚渊玄，原来也有敢写这样的“武斗剧”的人啊……

这就是在下掉进东出大坑的第一步。

在进入正题之前，请容许在下再赘言几句。其实之前一直在想写小传老用一个模式是不是有些太不思进取了之类的，于是这次尝试一下东拉西扯天花乱坠的写法……总之请大家做好踩雷的心理准备嗯。



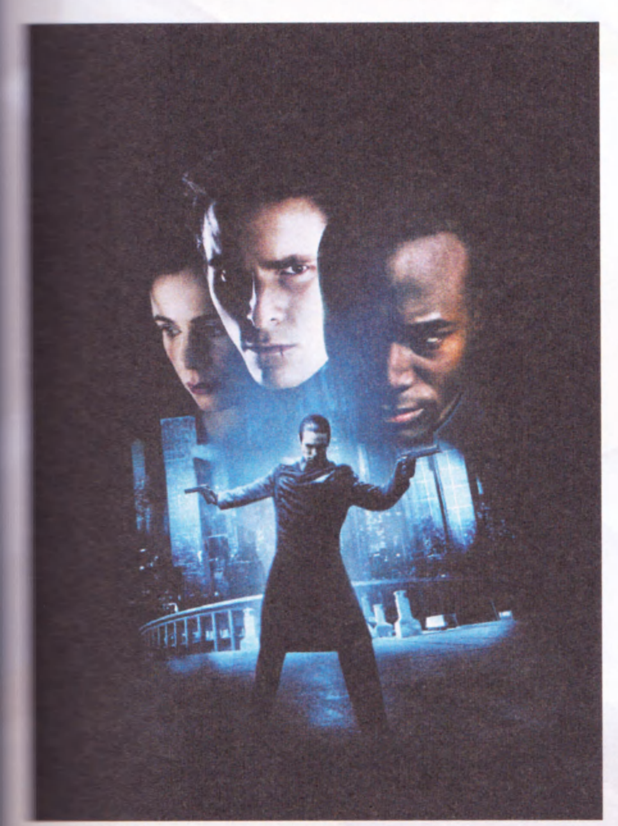
最初的概念

——燃系脚本家东出祐一郎

虽然接触东出祐一郎的时间确实很晚，虽然是被“北斗神拳”这种与 GALGAME 沾不上半点边的“邪道”作品带入了门，但是相信很多人也同样是通过『妖人』认识到东出祐一郎的。『吸血大牙』在那个时代虽然也有一定的知名度（某次在 LU 的『HELLSING』讨论帖中就曾经有人提到过『吸血大牙』统合世界观的问题），但是写『吸血大牙』的时候，东出用的笔名分别就是 Beaker，到告别业余时代进入业界之后才在商业作品中用起了“东出祐一郎”这个名字，所以大多数人提到东出祐一郎的时候，第一反应总是，“哦，这家伙，燃系脚本家”，这样介绍起来似乎也比较方便，很多人也买账。确实，『妖人』的影响力比起『吸血大牙』是大多了，起码『吸血大牙』到现在还没有人翻出成品，而『妖人』早早地就出了繁体中文版。

如果你点开『妖人』的话，你就会立马发现“燃系脚本家”这个名号真不是盖的，故事从异能者（人妖）脱走剧开始，一出门就持枪欺负普通地中海大叔一名（其实是烂好人要挟注），然后进了学校没过一会儿就开始破坏公物（砸碎了学生会室的玻璃还跳楼），又明目张胆地跟学生会长斗殴，一招一式你来我往颇为精彩……没看过的人听了这描述没准还以为是个以极道械斗为主题的 JUMP 系漫画什么的，谁又能想到这居然是一部“燃系和风传奇”呢？

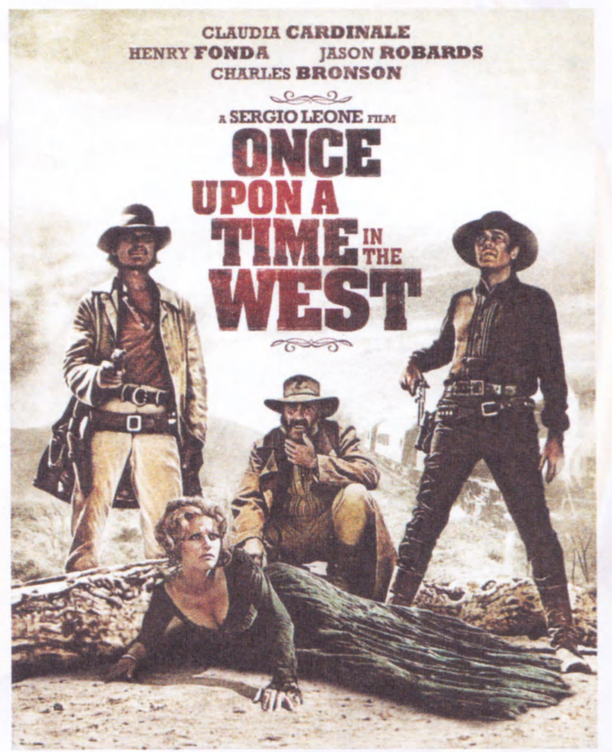
当然，说到“燃”这个词，仅仅靠破坏欲和步步紧逼的气氛是不够的，这时候男子的气势威压和战斗的波澜壮阔就是该在作品中崭露



▲撕裂的末日







▲西部往事



▲英雄本色

头角的时候了。但和 Nitro+ 系那种充满男子汉梦寐以求的铁臭机油和生亦男气死亦男气的男子至上主义不同的是，东出作品的男主人公明显更加未熟，更加ヘタレ一些。拿『妖人』的男主角双七来说，比起同年龄段的『吸血歼鬼』的惣太，不仅烂好人性格使其犹疑和弱气多了一些，而且过于憨厚正直没有一点“无口冷徹”的男气主角范儿。不酷屌不中二，这怎么燃得起来？！但是，这就是东出的作品——正因为时髦不够，所以才有了超人的根性；正因为是胆小鬼半吊子，所以强忍着伤痕和痛楚不断成长——而着重去描写这个过程，就是不断重复的一次又一次的惊心动魄的战斗。“进化”的过程与“激化”的战斗，便是东出最大的强项。

战斗，自然是拳头、刀剑与铳器。拳法的达人显然是虚渊玄，孔涛罗的必杀绝技“紫电掌”暂且不论，光是金刚六臂樟贾宝那几套少林拳法（虽然俨然是『书剑恩仇录』）就足以让东出祐一郎甘拜下风；剑术的达人想也知道是奈良原一铁，当年和东出祐一郎齐列 LEAF 图书馆三人众的他光“剑客装逼时间”的“静帧”描写时间都够东出笔下的基佬大战个三百回合，论真剑互讨的胜负东出又败一着；而让铳弹呼啸长空的达者，EROGE 业界大致也无人能出虚渊玄之右，汲取了『英雄本色』『撕裂末日』『西部往事』等枪法精华的他能够准确射穿每一个枪战爱好者的心，这又是东出的文字所难以匹敌的。

那么，是因为东出全能胜出？老虚和奈良原又何尝不是全能。光论辞藻来说，东出祐一郎不及“总有饱含或深藏苦逼”的无情老虚和“总是边罚站边眉来眼去”的基情奈良原那么华丽，但是，这就是东出最大的长处——直来直往，不拖沓不装逼，在充实细部描写的同时追求变化，保证速度感保证对抗性，不给人多余的思考时间，辅以画面演出，给人以极强的代入感。说得更直白一点儿是，当老虚和奈良原还咬着笔对着空白稿纸推敲文字的时候，东出祐一郎却对着构思好的场景轻松地看图写话。有效地利用每一点资源，快狠准地对场景的构图进行再描述（如果换到 ANIME 业界大概就是看着





LAYOUT作画或做演出的感觉？），并且让场景时刻保持动态。其实如果稍微细心一点就会发现，很多游戏的刀剑相交都是一刀斩下一刀架住，一个特写（不是那种省工省力的ドアップ），然后背景音响一声，一下是一下；而东出的作品是两拳相交，一个特写，但是有时候特写画面就开始四处“斩空裂破”电光石火，音效正如健次郎放出北斗百裂拳般迅疾，不，应该说比北斗百裂拳还快，几乎可以达到超赛速率（夸张）。这种东出式文字配合演出的效果不说业界首屈一指，光凭“燃”度来说，是绝对不逊色于任何燃系作品的。

然而，通过东出的游戏作品而了解到的“燃”，不过是真正认识东出祐一郎的基本中的基本而已。下边就让我们从东出祐一郎先生的趣味和习惯邪推一下他的风格和做派。



爱上废墟与死尸的东出祐一郎

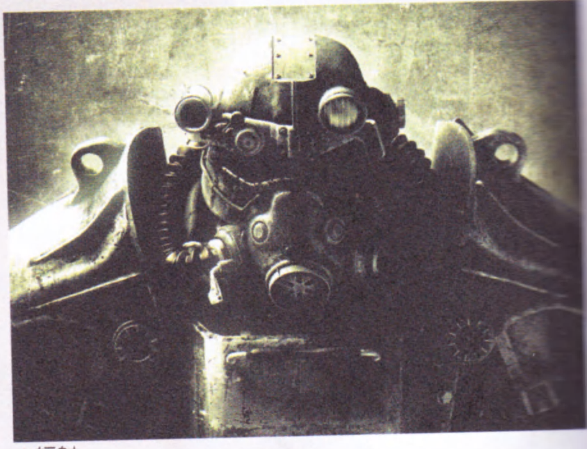
随便一翻维基百科就能知道，东出祐一郎身为游戏脚本家、小说家的同时，还是疯狂的僵尸爱好家。破灭世界观爱好家这一条维基上没有记载，但是从他在『ゲームシナリオのための SF 事典　知っておきたい科学技術・宇宙・お約束 110』这种“科学”事典中都不忘记执笔垃圾成山遍地绝望的“Post-apocalyptic”和满是腐肉臭的“生化危机”词条不难看出他对“绝望”与“死亡”的中意。

东出祐一郎为什么如此热爱废墟和死尸？这还要从他的父亲说起。世事难料，有时候巧合总是来得让人匪夷所思，和老虚的父亲一样，东出祐一郎的父亲也是一名电影爱好者，时常会带他去看电影。这些电影之中，偶尔也会有能把普通小朋友吓得屁滚尿流的恐怖电影，而小祐最喜欢的，就是同龄的“胆小鬼”们一看见就开始哇哇大叫的僵尸电影。僵尸电影的真饭们一说起僵尸电影不自觉地就会提到黑巫术时代的历史，但是小祐接受的却是现代僵尸电影之父乔治・罗梅罗的熏陶，而且一上来就是第三部『Day of the dead』。影片中四处觅食的低沉嘶吼的死者们，以及被死尸破坏殆尽的凋敝荒废的世界景象让小祐感到了空前的震撼，虽然我们不确信一个 8 岁的孩子是否能理解影片本身所包含的深意，但是也许小祐看了此片之后，就在脑海中产生了“这种可以破坏世界的尸体好有趣”“全部都是会走路的尸块的世界好有趣”这种扭曲的想法吧……

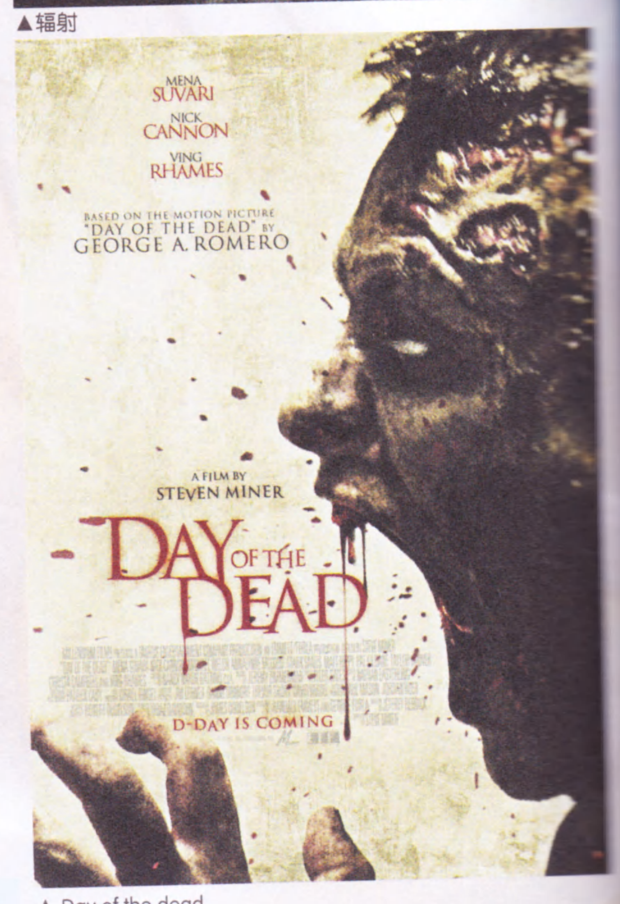
也许是僵尸电影中毒太深，10 岁那年一次写作文的机会，小祐突然萌发了“创作一篇同人文向僵尸电影致敬”的想法。于是小祐一边回忆着僵尸电影中的种种情节，一边构架故事，以这种创意来作文作为小学生来说真是够大胆的了。但不巧的是，这篇文被父亲看到了。正当小祐以为自己会被骂个狗血淋头的时候，父亲不但没有责罚他，反而认真悉心地对他的写作进行指导。这出乎意料的举动让当时的小祐兴奋不已，而直到如今，东出祐一郎仍然对自己父亲的此举心怀感激，并认为是父亲激发了自己创作的欲望。

这种对腐烂恶臭的吞食人类的恐怖存在和对支离破碎的毁灭后世界的执着东出到现在依





▲辐射



▲ Day of the dead

依然保留着——他不仅是『L4D』系列的脑残粉，更对『辐射』系列那核破灭的世界舞台情有独钟——这已然成为他生活的一部分。

然而东出的个性却不及“不致敬会死症候群”那般张扬，纵然自己中意，但也不轻易就把自己的作品变成『活死人之夜』或者是『Twelve Monkeys』。他只是小心翼翼地、略带尝试性地把私货放在一个不那么举足轻重的位置。比如在『铳弹执事』中一上来就气势恢宏扯到的史诗级 BOSS“No Life King”，所有人大概都以为世界僵尸化行动在所难免了，但是到最后登场的敌人都寥寥无几的僵尸（游戏中称为“尸兵”），也不过是天行者绝爱、兄弟生离死别的下酒菜而已。而至于 Post-apocalyptic 这种东出认为“极富魅力”的世界观体系，更是只在其『妖人』『铳弹执事』联合 FANDISC『クロノベルト』中用只言片语提到过，“失去了一切的我，还如何在这破碎的世界中存活”，如是如是。不敢或者不能肆意地以自己的趣味来主导作品，大概也是东出与老虚的差距之一吧。



隐之电影爱好家

东出祐一郎

虽然动画漫画业界的知名电影爱好者是数不胜数，比如时代剧狂人长浜忠夫和大地丙太郎、小众猎奇港片一筋村田护郎，功夫电影加枪战电影爱好者平野耕太，多栖达者高桥良辅和金山纪生等，但说起 EROGE 业界知名的电影鉴赏家首当其冲的又是老虚和蘑菇，发生啥事儿？这样写下去感觉好像变成了虚渊玄列传补完系列了一样。前者是做出了『Phantom of Inferno』以及『续·杀戮的 Jango 地狱的赏金首』这样的电影同人作品（爆）的闷骚文青，后者是一谈起吴宇森徐克周星驰就开始指点江山激扬文字犯话痨的传奇作者。独特的作风，再加上与 EROGE 分野格格不入的爱好，使二者的人气值瞬间又飞升了一个台阶。

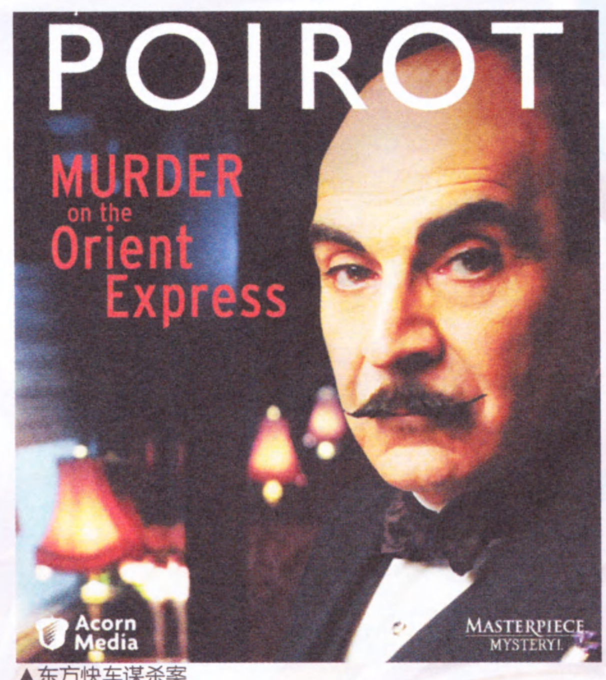
但实际上，EROGE 业界的电影爱好者本来也是很多的，只是平时大多都很低调，因此不为人知。东出祐一郎便是这“不为人知的电影爱好家”的其中一员。



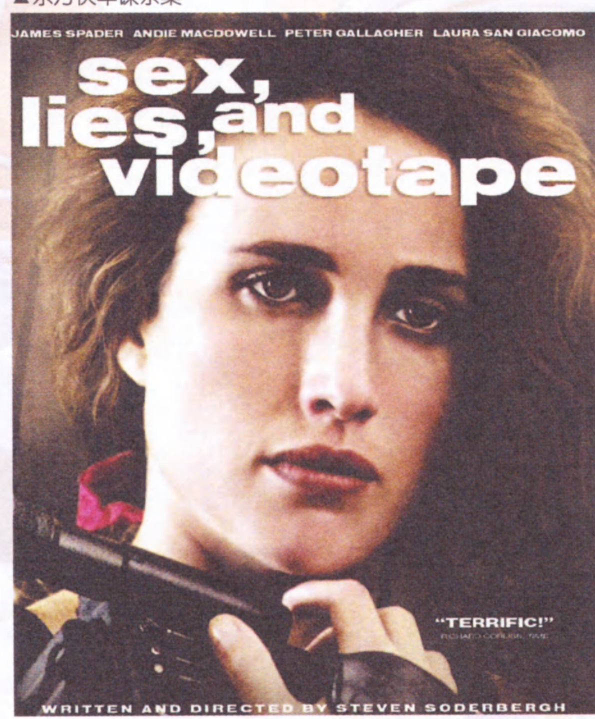
▲十二怒汉

之前已经说到过，东出祐一郎的父亲是一名电影爱好者，从东出祐一郎孩提时代就开始带他去看各种各样的电影。僵尸电影自然是最喜欢的 TAG 之一，但在无意的积累中，这种对专门的偏执渐渐转化成了一种颇为包容的对于“趣味性”的追求。在转化的过程中，在 80 年代大热的香港电影、好莱坞英雄电影以及海外其他很多知名老电影都进入了他的视界。

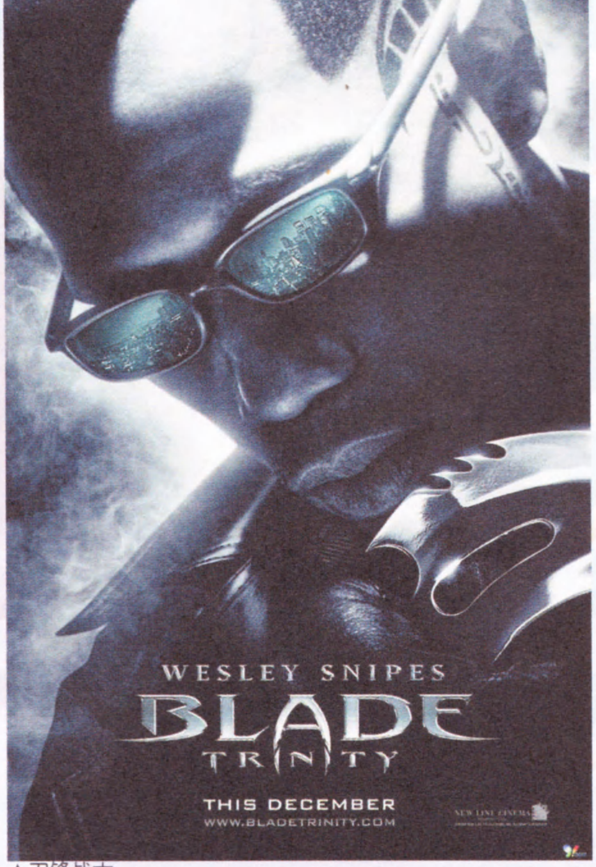
香港电影 80 年代在全世界掀起继功夫电影之后的又一热潮，是因为天才导演吴宇森与他创造的二挺拳铳，当周润发用华丽的铳弹美学实现硬汉的兄弟仁义的时候，荧幕前的观众也无不为之倾倒。这种崭新的映像娱乐瞬时风靡全球，而吴宇森也成了全亚洲的英雄人物。东出祐一郎当时也是深受吴宇森毒害的中二少年之一。从此，铳器与硬汉就在他的内心扎下了根，从而驱使他在之后的『妖人』中创作出了光念辉义这样的享乐主义铳器使和九鬼耀钢这样的“男なら、悲しいときに泣くな”（男人伤心的时候不能哭）的硬汉，而在『铳弹执事』中更是将冷彻的男子气概与华丽的枪战技术完美结合而创生了阿尔弗雷德这样的“理想人物”。当然，在战斗描写的部分时而也会让人浮现『撕裂末日』的枪斗术的影子，甚至连东出自己也



▲东方快车谋杀案



▲性、谎言与录像带



▲刀锋战士



▲变形黑侠



承认“在写作枪战场景时想要不去刻意联想枪斗术的套路下笔，对我来说实在太难了”，不过让他了解到无血无泪的硬汉形象，并踏入枪斗美学的大门的，正是吴宇森。

然而提到九鬼耀钢，中国拳法肯定也跑不掉了，这些拳脚功夫在香港的功夫电影中被诠释得淋漓尽致。东出祐一郎固然没有生在李小龙的时代，罗维电影大热时他尚在襁褓，但是洪金宝和徐克却让他在 80 至 90 年代领略了功夫的魅力。帅气的准备架势，富于变化的出招，杂耍式的富有想象力的动作，迅速的攻防转换节奏，还有极具魄力的杀招名称，这些都一一具体地反映到了东出的作品之中。当『妖人』中鸦天狗摆出架势迎战主角的那一瞬间，不知道大家有没有一种强烈的从内心深处油然而生的怀念感。九鬼流、八咫雷天流，以及时不时在字面上被提起的少林拳等等，一招一式之中都深深铭刻着功夫电影的印记，本来，这些元素早在他幼时，就已经潜移默化地寄身于他的灵魂之中。

除了吴宇森和功夫之外，身为僵尸爱好者的他自然也不会放过林正英的僵尸电影。不过中国的“跳行僵尸”与普通意义上的“Zombie”是完全不同的概念，从国外译名大多为“Vampire”这一点就能看出，跳行僵尸是一种更贴近于吸血鬼的存在。但是与传统意义上的“Zombie”相比，跳行僵尸与其又有很多共同之处，在林正英掀起的僵尸大潮的推动下，这股浓烈的腐败臭很快也传到了嗅觉异常灵敏的东出祐一郎的鼻子里。“中国的跳行僵尸如果不被归进 Zombie 的词条显然是很可惜的，尽管在很多地方，跳行僵尸都与 Zombie 散发着完全不同的魅力……”。跳行僵尸的存在，迄今为止并没有在东出祐一郎的任何作品中出现过，但是如果有一天这种奇异的生物突然在他的作品中登场的话，也请务必不要感到奇怪。

说完东出祐一郎和香港电影的缘分，再来扯一扯东出祐一郎和美式英雄电影的缘分。拥有强大力量和不死之身的打上拯救全民的口号屡屡抱妹的内裤外穿英雄以及高帅富、酷拽屌、开豪车、泡基佬（软妹）的捍拳头夜行英雄，





あやかしびと —幻妖異聞録—

妖人







东出祐一郎是不讨厌的，但他更喜欢的是有着苦痛的过去，降生于黑暗之中与黑暗同行，孤独的、带有些许悲剧色彩的英雄，比如说萨姆雷米的『变形黑侠』。没有强悍的身体能力，也没有酷炫的打斗，只有黑暗中的孤寂和绝望中的挣扎，这种以“失却”为主题的英雄正好符合东出祐一郎的美学。因此在同人时代创作的『吸血大牙』中，『变形黑侠』作为非吸血鬼作品与东出所敬仰的虚渊玄的处女作『Phantom of Inferno』一同，被列在了参战作品的行列（变形黑侠的漫画版后期的CROSSOVER作品『变形黑侠对魔诫英豪』中曾经出现过变形黑侠与死亡军团的战斗）。而像『刀锋战士』这种这种行走于黑夜的吸血鬼英雄，也因为其对应的主题和极富美感的打斗而被东出选入了参战作品。从而，同人界诞生的『月姬』，EROGE业界诞生的『吸血歼鬼』，就这么与美式英雄作品『刀锋战士』，甚至是非吸血鬼作品的『变形黑侠』完成了梦之共演，而且故事非常有趣，文笔也不差，在某种意义上，『吸血大牙』可以说是东出祐一郎所创作出的“幻之名作”了。

从小学到大学，东出祐一郎跳出了小分野的圈子，开始渐渐单纯去追求脚本和演出的趣味性，观看电影也渐渐形成了“只要有趣，来者不拒”的习惯，从这些门类烦杂的作品中获取不同的知识，享受不同的乐趣。正如他自己所说“世上无用的作品实在太少了，从其中一小部分开始去享受快乐吧。很快你会发现，在动作片中说不定埋藏着爱情喜剧的种子，而在爱情喜剧中说不定也会闪烁着动作片的启示的光芒。”而东出确实地在他的作品中实践着他从观看的电影作品中学到的东西。『妖人』中的高速路追逐战，一乃谷刀子横刀切汽车；『铳弹执事』中的塞尔玛大小姐龙翼凌月，疑似断空光牙剑怒斩直升机；『Chrono Belt』中赝品双七巨大链锯削得legion腐肉飞溅。这些极富想象力和冲击力的场景演出，无时无刻不在闪现着电影演出方法论的影子。当然，这样说难免有些片面了，同样作为ACGN爱好者的他，也从其他各种各样的作品中获得了不少灵感，这都是



后边将要提起的话题了。

东出祐一郎在电影上的造诣有多深尚不能断言，但是起码可以肯定的一点是，他在电影的知识面上是够广的，在『吸血大牙』中参战的『变形黑侠』其实已经算是进入小众电影的范畴了，而在『妖人』中他又趁很多人不注意借托尼娅之口向玩家推荐了名著改编的谢尔盖·邦达尔丘克导演的长篇巨作『战争与和平』，记录战争的尤里·奥泽洛夫导演的二战苏军电影『解放』系列，饱含艺术气息的史蒂文·索德伯格导演的现代寓言『性、谎言与录像带』，而且更令人惊讶的是，东出祐一郎竟然是西德尼·吕美特的忠实观众，并一直将其作为自己最尊崇的人对待。

“我尊敬和受到影响的人很多，如果只能举一个的话，那么就一定是导演了『十二怒汉』和『东方快车谋杀案』的西德尼·吕美特先生了。他有一句话一直激励着我，那就是他那自我约束式的‘做得更好一点’，这是我每次在制作作品时都谨记在心的名言。”

这也许也是东出祐一郎不断尝试不断创新，即使失败挫折也勇往直前的动力源泉吧。

顺便一提，笔者斗胆邪推一下的话，莫非小时候被电影爱好者的老爸拖去看各种少儿不宜电影的孩子，长大后都能成为优秀的工口业界异色脚本家？如果你小时候也有类似的经历的话，不妨从现在开始就执笔工口游戏吧（雾）。





AGGN！

全分野鉴赏者 东出祐一郎

看到这里有人会说，你说的东出祐一郎和我看到的东出祐一郎不一样啊，我推上也 FO 了他，但是他一天到晚不是在那说动画漫画游戏，就是在那里和 Nitro+ 那一群家伙打情骂俏啊，而且最有力的证明还有——他头像不就是骷髅 13 吗？您先别急，不是说一个人看电影就不看动画不打游戏不看小说了。在东出祐一郎列出的敬佩者名单中，还有身为悬疑小说家的京极夏彦和詹姆斯・拜伦・哈金斯，身为漫画家的平野耕太，以及同为游戏脚本家的奈须蘑菇和虚渊玄等等。



▲ Fate/Zero



▲骷髅 13



▲刃牙


▲X战警

▲HELLSING



和他所选的人物所处的分野差不多，东出祐一郎虽然也会有准时收看的动画（前段时间『Fate/Zero』播出时每次都会准时出现粒谷区应援），但相比起他的好友巨大萝卜厨钢屋以及他所敬佩的真实系萝卜爱好者虚渊玄来说，东出浏览动画作品的数目明显要少得多。即便如此，像『骷髅 13』『刃牙』『HELLSING』一类的漫画动画化作品，东出是绝对不会错过的；还有一些大 HIT 作比如众人皆知的『凉宫春日的忧郁』『反逆的鲁鲁修』等等，东出也是会看的。知识有限但并不贫乏，接受面虽小但并非拒绝。但是，东出自己对于作品动画化的问题却显然异常淡泊，曾经有过“动画只要能让观众回来看原作就行了”一类的发言，大概还是和脚本家的本职有关吧……什么？你说东出在博客上谈论富野和凹凸曼？还有什么“ウルトラの母はエロい”之类的问题发言？嗯，那个嘛，嘿嘿……

而相对于动画，东出祐一郎对漫画的热情显然要高很多。光是消化吸收广江礼威、藤田和日郎、板垣惠介、沙村广明等等日系漫画的作者的作品根本无法满足他的食欲，对于 MARVEL 系漫画作品，东出也有着浓厚的兴趣。当『Fate/Zero』的大热为『妖人』的传奇要素推波助澜，很多人兴高采烈地享受这异色的“和风传奇”之时，东出内心却是矛盾交加。为什么？因为『妖人』最初企划的初衷就是要做和风的『X 战警』，要的就是超绝激突雷鸣电闪超能力大战！仔细想想人妖的能力，再想想 X 战警的能力，对比一下发现，虽然硬对号是对不上，不过看能力的设定，似乎还真是那么回事。冰鹰零奈和冰鹰一奈是最明显的，分别对应冰人和火人，而すず是查尔斯（不敢想象）？至于双七，就是一个弱化版的万磁王，专门开挂用嗯……但是最后的结果是——谁也没有看出来。东出老师此时只得 SHOCK 加苦笑，不过好在东出老师大心脏，而且网络上对作品本身的风评都非常好，特别是许多玩家都对战斗的部分赞赏有加。战斗部分前边也提到了，一些部分使用了





▲ Phantom





▲镜



电影演出的方法论来进行制作，而实际上，漫画演出技法的应用在类似的EROGE中也是很常见的。比如为了突出速度感，提高对战的紧张程度，常会使用大量的集中线，集中线一般在漫画中是非常好用的，后来也会应用到动画等领域；还有更具气势的“一枚决め”，在使用必杀技进入决胜桥段时，一般会在“关键帧”上应用一张特写来表现，从而给战斗划上一个颇具冲击力的休止符，这同样是漫画的演出技法。这些演出技法的应用几乎贯穿了东出祐一郎所主导制作的所有作品，而且其中大部分的桥段都是东出祐一郎亲自担当或监督指导的。由此可以看出，漫画对于东出的影响还是非常大的。

漫画暂时按下不提，游戏脚本由于是东出祐一郎的本职先放到最后，先来说说小说。小说的阅读基本也是东出祐一郎的日常之一了，不过和他本职的“燃系脚本家”所不同的是，东出的小说阅读也基本是不问分野，因此给人的感觉比较杂乱无章。其中一部分是悬疑推理小说，一部分是SF・军事・枪战相关，还有一部分是奇幻・恐怖。国内的推理小说的话基本以新本格派的推理小说为主，比如之前列举的京极夏彦；而国外的悬疑推理小说东出则看得很杂，历史本格派的Jill McGown，以犯罪小说见长的Jeffery Deaver等等。SF・军事・枪战本来应该分开讲，但是由于实在太杂难以统合所以放到一起了，在这个分野东出祐一郎常阅读的，除了以上提到的擅长写SF和军事题材的James Byron Huggins之外，还有偏向硬SF系的Matthew Reilly，带有演义味儿的SF作家小川一水，英年早逝的“为小岛秀夫而生”的SF作家伊藤计划等；另外，东出祐一郎还是冲方丁的热烈的追捧者，甚至专门为『镜』系列写了CROSSOVER同人，所以单独提出来强调一下。而奇幻・恐怖的话，奇幻可以说是东出祐一郎自身所在的分野，这一部分比如奈须蘑菇和虚渊玄的『Fate』系列，恐怖比如Nancy A. Collins的小说，而奇幻加恐怖自然就是Howard Phillips Lovecraft和August William Derleth所建筑的克苏鲁神话大系……如此广泛的阅读面，还真是应了他“世上无用的作品太少了”这句话。不论有没有从中汲取思想或者获取辞藻，至少这些小说对于东出来说肯定都是找寻灵感的宝贵素材，而且高兴了还可以重操旧业写写同人，多棒!

下面终于说到了游戏——东出祐一郎的半本职话题。每当说起让东出回路觉醒的游戏，总是回避不了高桥龙也的名作以及LEAF图书馆三人众的光辉事迹。高桥龙也的『雫』『痕』的故事都已经说了无数遍了，笔者都已经不好意思拿来凑字数了，总之，就是一个有着怀古情结的死认真的欧桑逆时代潮流而行走邪道路线，完美地将工口业界不受待见的要素糅合在一起并获得了成功，从而颠覆了死宅们的世界观、人生观和价值观，也激励了一批游手好闲的玩乐公子与孤单寂寞的撸管少年走上了文青的道路。其中就包括加扎姆JIN、Beaker和Highland三人。LEAF的作品让三个人的脑海中第一次闪过了“想要进行二次创作”的念头。而让他们产生“我要进业界”的想法的，则又是毒害了无数青少年的奈须蘑菇和虚渊玄，在亲身体验了『月姬』和『Phantom of Inferno』之后，三人



▲ angel gear



▲光环

都表示“不带这么玩的”“原来工口游戏可以这样啊”“太赖污渍了”（台词脑补），总之就是这么一回事，从 LEAF 到 N+ 到 TYPE-MOON，工口游戏彻底改变了三个有志青年的人生。

说了这么多无非论证了工口游戏对于东出祐一郎的重要性，至于图书馆三人众的基情故事我们先按下不表，只说东出祐一郎爱好的游戏。首先，由于东出祐一郎是僵尸爱好家所以一切僵尸有关的游戏应该都会有涉猎，至少对于『生化危机』系列和『L4D』系列的痴迷是众所周知的，而且据说东出祐一郎 FPS 打得不错。其实我们一直有一个略带偏见的疑问是“日本到底有多少人能玩好 FPS 游戏”，反正东出至少应该不至于被虐菜；然后，由于东出是 Post-apocalyptic 爱好家，因此『辐射』系列基本也铁板钉钉的，更何况东出还亲自说过“我非常中意『辐射』这种核破灭后一片荒废的世界观”一类的话，博客上也更新过『辐射 3』的 PLAY 日记；接着，由『辐射』扩展开来的美式 FPS 以及 RPG 大系，『光环』、『老滚』（上古卷轴），『质量效应』不知道东出有没有玩不过看样子应该是不会错过的；最后，小岛秀夫的『MGS』，对于 SF 爱好者、军事爱好者以及后来『MGS4』对于电影爱好者（无雾）来说，在很多方面都已经可以称为是“神”一样的存在。通过以上的说明我们明确地了解到了东出巨巨绝对不是一个只玩该死的工口游戏的变态，而是一个日系美系通吃的变态（雾）。另外离开传统的电脑和主机游戏，东出巨巨也对桌面游戏颇感兴趣——2003 年其和愉快的基友们莫名其妙地掉进了一个叫井上纯一（希有马屋代表，现在因为『中国嫁日记』这一晒妹作品而功成名就）此人的坑里。由井上纯一一手企划的、RUNE 发售的『ANGEL CORE』虽然在故事构成上略显浆糊，但井上的好基友渡部ヒロシ和中村や



▲ Melty Blood



▲痕



▲弓



▲老滚 5



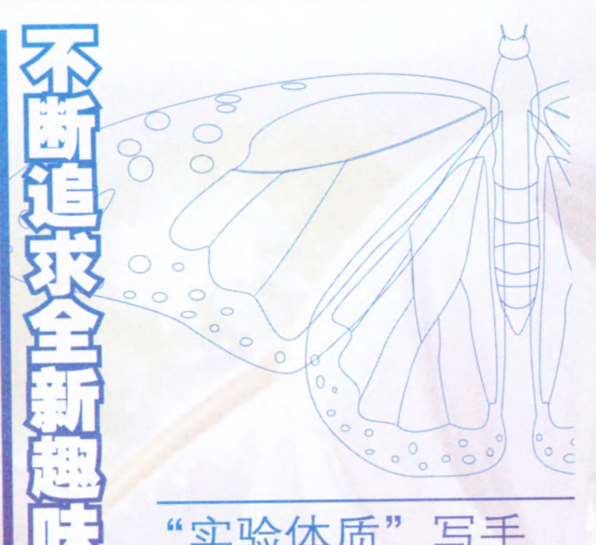
▲MGS4

にお在世界观架设和人物设定上却是一把好手，直接从游戏中衍生出了 TRPG『ANGEL GEAR 天使大战』，东出对这种阴郁的世界系基本没有抵抗力瞬间缴械，从此开始和基友的 Highland（游戏 ID 奈良原一铁）等人一起通过网络在线基 ANGEL GEAR，如今 CHAT 记录还挂在东出的个人站上。

如诸位所见，被认为只能写燃系脚本并且如今还越写越走下坡路的东出祐一郎，居然是爱好如此广泛的杂食鉴赏者。从『妖人』到『铳弹管家』再到『Evolimit』,在意识的进化中内容却渐渐退化，是不是因为杂食的消化不良而引起的副作用？东出作品的风向标又如何会发生这样的改变？下边就让我们从东出的些许作风中邪推一下问题的答案。

不断追求全新趣味的

“实验体质”写手 东出祐一郎





什么叫“实验体质”，顾名思义，就是生来就是为了实验新的点子，实践新的理论而存在，每一部作品都在不停地尝试新的东西。总有新的元素可以实践自然是好的，既可以避免审美疲劳随时给人带来耳目一新的感觉，又可以通过实践得出的结果来观察套路或者元素带来的反响并抽取必要的信息。但是世事往往不会像说的那么简单，或是想象的那么美好。

东出祐一郎目前可考的最早发布的同人，就是他与钢屋一同考案，由他来完成执笔的『吸血大歼 BLOOD LUST』。要想统合『月姬』、『HELLSING』和『吸血歼鬼』这三个从根本成立上就完全不同的作品的世界观，在普通人看来本身就是一种破天荒且荒诞无稽的想法——究其原因只是因为都是吸血鬼作品，融合在一起倒也没有什么违和感，所以在仔细考证发现没有什么根本矛盾存在的时候，全新的吸血地狱都诞生了。然而，这还仅仅是一个开头，光是和制产物显然是不过瘾的，干脆把米式作品也加入其中来个和洋大碰撞，于是『刀锋战士』『V字特工队』『Sunglasses After Dark』如期参







战。光是和洋不同的吸血鬼世界，整部作品就已经够混乱了，然而这还不够，因为东出个人的趣味还把『Phantom of Inferno』和『变形黑侠』两部作品加入其中。非吸血鬼阵营的如期参战，使作品的头绪更加剪不断理还乱。东出是典型的把同人和商业完全划分开来的人，商业一套谨慎迎合模式，同人一套暴走爆发模式，在设想『吸血大歼』的参战作品这一项中投入了120%的个人兴趣。『吸血大歼』是前无古人的，这其中有钢屋一份功劳，但是最后"收拾局面"的，还是东出自己。在做出这种看似随心所欲的却带有强烈暴走气味的考量之后，大胆地将各个作品的角色糅合在一个故事之中，并且毫无违和还赢得了大量人气的，也只有东出祐一郎了。在同人上兴趣全开，他必然是义不容辞的。

在进入业界之后，东出祐一郎的角色从根本上发生了变化。从一人作业转向团体作业，东出发现有一个悉心的团队，一套完整的制作体系，专门用于补完他"创造的世界"，这让他第一次感受到了"业界"的美妙。可再怎么兴奋，在商业的体系中制作者就是为了满足客户的需要而存在的，因此，也不可能再像写同人那样随心所欲。但是，TYPE-MOON 和 Nitro+ 的成功经验让他同时也清楚的认识到，如果没有适当的个性和趣味性，光是应时，或者光是非主流，作品是肯定会在业界石沉大海的。所以，创造性的想法要有，但是绝对不能像『吸血大歼』时那么多，又是和洋混合演绎，又是吸血鬼与非吸血鬼作品同唱一台戏，过于 CHAOS 的想法在 EROGE 业界很多人是吃不消的，总之适当就好。于是，东出祐一郎尽量把自己的想法简易化，首先要做和风 X 战警，这一点是主轴；然后为了保证"合理性"和"观赏性"，再往里组合进其他元素，比如解释超能力，便设定"人妖"这种特殊的存在，顺便还从传统神话中借个壳，以满足"和风"的要素；接着自己最擅长的和"X 战警"们必须实现的富有魄力的动作场景不能丢，为了推动动作戏的进行，将传奇的要素组合进来；最后，确定了所有主干元素后，再进行细部的设定，塑造一些富有魅力的角色，夹一些中国拳法啊枪斗术啊之类的私货。这样









就诞生了『妖人』这部作品。战斗剧是东出一向所爱好的也是拿手的，但是和风 X 战警这种想法说实话在正田崇还没有出现之前的 EROGE 业界，可以说是和钢屋的克苏鲁萝卜一样奇想天外的点子。不愧是一个地洞里蹦出来的好基友……

和风 X 战警的实验大获成功后，东出的脑中又开始浮现新的想法。做完了"和风超能力传奇"，这次干脆对应地做个"铳刀共舞的洋风奇幻"，这就是『铳弹执事』。既然是西幻，那么僵尸也就有了登场的机会——不过这都属于私货范畴了。本作在魔法与科学的舞台上，以一个传说级 D&D 式的宏大背景做铺垫，来描述一个极为局部的故事，难免有些小家子气——即便动作戏还是一如既往地富有"杀伤力"，但是总给人一种小题大做的感觉。与『妖人』对比起来，『妖人』中虽然存在拥有超能力的"人妖"存在，但基本还是属于"日常"的范畴，而以魔法为主轴，还存在龙人族、兽族、蜥蜴人族等异人种族的『铳弹执事』显然与日常相去甚远，应该归于"非日常"的范畴。在某种程度上，『铳弹执事』应该是对『妖人』的一种全面逆反，是以"现代化的洋风奇幻"为主轴的武斗剧。值得注意的是，在这魔法与科学并存的世界中，虽然整体上是以魔法为主，但是东出也尝试性地混入了一些 SF 要素，比如 Hope 的父亲制作的那台"英雄出击专用时髦跑车"。另外还有其他的一些比如军事和政治等元素被添加进去，

更有“赤眼彗星”（无雾）夏亚的激情演说（提示：シド的声优）。带有 SF 元素的现代舞台加上传统西式奇幻演绎而成的铳刀武斗剧，在这里你能看到枪击达人的半精灵，能看到龙人族刀斩直升机，还能看到精灵少女给人族狂战妹子加 BUFF 对抗持枪暴徒……说起来现代奇幻的映像作品倒是不少（比如什么『黑夜传说』TOKA），不过放在 EROGE 业界就够奇葩了。这次实验的结果是——阿尔弗雷德和里克兄弟俩很基，但是不如和风 X 战警有趣倒是不争的事实。

然而，对于东出来说『铳弹执事』只不过短暂的迷失，由朱门优提出建议方案的『Chrono Belt』可以说是正中了东出的下怀。CROSSOVER 才是他的本业！他就应该去给东映写来打 x 战队 x Q 娃联合剧场版之类的东西的本子（爆）！这种超级英雄大战幻想英雄的桥段，X-MEN 对 D&D 的展开，业界只有东出一人才能驾驭！更极端一点这就是变形金刚大战互撸娃啊（違）！『Chrono Belt』可以说是一击撞上了东出的长所，无论是世界观统合后混沌化的世界构筑，还是在这阴郁的舞台上两作角色之间的梦之对决与幻之共演，都让人拍手称道。而更难能可贵的是，由于对 Chrono Belt 的设置以及云外镜双子等角色存在的合理解释，使得原作本身的世界观丝毫没有受到破坏。当然由于本作含有大量的 FANDISC 成分所以无谓的杀必死不少，而且露妲人形化后直接把『铳弹执事』中兄弟的基情段子毁得一干二净。但无论是游戏两个穿越篇通关后开启正篇、正篇进入后视点变换 LOOP 的新颖的进行方式，还是正篇共演时两作品角色的“科学对位”，都处理得十分细致。而师徒情、兄弟情、到最后的父子情让人欣然的同时，终盘“英雄共斗”的定番更是让人感动不已，不知道为什么看超八的时候好像也是这种感觉到底是怎么回事……

纵然 CROSSOVER 才是东出的真・拿手好戏，但要想做 CROSSOVER 也必须得有现成素材才行——那就是东出祐一郎自己制作的作品。说到头来，偶尔沉迷固然是好事，但是新作还









是必须得做。很快，东出祐一郎又开始收集有趣的灵感源，在这段时间里，东出一边保持密集的阅读量，一边考虑下作的主题，考虑不出来的时候，就偷闲玩玩游戏，或是出门散个步，边散步边拼命地去联想。东出说过，边散步边考虑问题的方法是他常用的寻找灵感的方式，而且意外地好用。总之，不是突然受到了某部作品的启示，就是散步的时候想到了太深太远的问题，东出居然一下子将次作的主题定成了探讨“人类进化的尽头，到底会是怎样的呢”的作品……听起来是一部拥有宏大的历史观或是深刻的哲学观点的作品，但是，东出的强项分明是“动作片”，难道这次真要走人文路线？但是实际上，这部叫做『Evolimit』的新作不仅是什么“正义联盟对复仇者联盟”的花哨的武斗剧，更是一部左手天然右手傲娇的后宫剧。而且更过分的是，『Evolimit』一开始还是主角不知火义拈花惹草和偶尔用火焰能力和敌方角色互揍几拳的恋爱喜剧，到后来一进化，神奇四侠，再一进化，真盖塔，再一进化，天元，最后直接 BIG BANG 了，连银河暴走的伊汀和立于宇宙原点的流星机都为之汗颜。在“光速爬梯”的时候不少玩家就肯定已经 233 了，当看到 BIG BANG 的一瞬间就只能德国 BOY 了……爬梯子实验不要再搞啦！

除了这几部作品之外，P 社其他一些作品东出祐一郎也有参与脚本写作，比如捏他『OH！透明人间』的荒川工主导的『てこいれぷりんせす！～僕が見えない君のため～』，但是其一东出在其中只是脚本辅的角色，其二那部分的脚本也是“中规中矩的东出”写的，因此在这里就不再探讨了。

回顾一下东出祐一郎作为游戏脚本家的几部代表作，不难发现东出其实有一个非常重大的“恶癖”的存在，那就是无论是哪部作品，最终战的战斗规模和战斗等级都远超日常的战斗，很有典型的刷时髦 JUMP 系作品的意思。『妖人』平日也就是流派功夫加一点儿普通人妖能力，但是到与九鬼的最终决战的时候一下子就变成了宇宙空母级对战；『铳弹执事』相对来说好一点儿，不过枯朽的神之战器互开必杀技怎么着也比平常几发子弹飞来飞去或者开 BUFF 硬砍的破坏力要大得多；『Chrono Belt』由于是共演作品自然不过，基本就是假面骑士大战巨型宇宙怪兽的级别，直接立于巨大岛破坏之壁上；而『Evolimit』就更不用说了，爬啊爬一不小心就把整个宇宙都炸了……关于这一点，东出祐一郎先生作出了如此回答：

“为什么要增加战斗规模？这是本人自己的恶趣味。但是，本人并没有要去改正的意思。此外再补充说明一下，毕竟最终路线是所谓的“高潮路线”，个人感觉上必须要做得声势浩大波澜壮阔才行。”

不过仔细回想一下，『吸血大歼』的时候，其实差不多也就是这种情况了吧。

不过宇宙大爆炸什么的果然还是太过分了！东出老师你这崇洋媚外的片假表记厨（好像说了什么不该说的话）！



东出祐一郎与他愉快的伙伴们





▲银翼杀手



▲装甲恶鬼村正 邪念编



▲刀 徐克



▲银翼杀手







东出祐一郎的人员交际基本每次在说到Nitro+ 说到钢屋的时候就会被提起，因此大多数Nitro+ 玩家或是东出、钢屋、奈良原的脑残粉肯定都能对 LEAF 图书馆三人众的事迹倒背如流。玩了 LEAF 游戏，大家一起写同人，奈良原单刷号称要以自己的作品实现电影化并成为与雷德利・斯科特的『银翼杀手』(BLADE RUNNER)、徐克的『刀』(BLADE)、斯蒂芬・诺林顿的『刀锋战士』(BLADE) 并列的第四大刀，而钢屋则与东出一同做各种二次创作的考案并由东出完成『吸血大歼』，这之前也已经提到了。剩下的时间就是大家一起玩，一起相互鼓励。据说东出之所以动笔写『吸血大歼』，也是由于钢屋的加油鼓劲，虽然他们相互之间对各人的作风并没有太多的影响，但是“只要看到他努力的身姿，我就会觉得，自己也必须努力前进才是。”从钢屋那里，东出获得的是努力进行创作的勇气。

东出祐一郎虽然执着于不断创作，执着于在创作中寻找新的乐趣，但是和老虚、钢屋这些人明显不同的是，那时的东出显然不是一个纯粹的自慢家。比如同样是写商业作品中向电影致敬的捏他，老虚可能会随心所欲大笔一挥然后就直接变成那部电影本身了，但是早期的东出却要稍作衡量，我要怎么表现才能让我的受众明白。同人作品大半是自娱自乐，而做商业作品的时候东出一方面考虑到的是前辈的期望（不言自明，后述马上提到），另一方面是实际地去考虑经济效益的问题，“虽然抓得太紧金钱反而会从指缝中溜走，但是金钱始终是很重要的”。所以，当年少轻狂的奈良原毅然奔向业界，钢屋也被老虚相中挖走的时候，东出却老老实实地进入普通公司就

职。尽管有人也说到这其实是由于东出做事稳妥，后来在处理钢屋图书馆时代的恩怨时也是果断决策，但是实际上，东出在对自己的情况作出冷静判断的同时，也对以自己的能力是否能在业界占据一席之地有一些不自信。

“当钢屋进入业界的时候我却没有跟去。原因为在当时，我还在一家非常普通的公司里工作，即使受到了邀请也很难赴约。不过的确，那时候也觉得自己的能力还没有到能够早早进入业界公司的水平。”

所以，当钢屋已经拿着 PROJECT D 的企划进入 Nitro+ 的时候，东出一边觉得很羡慕，一边又暗自开始朝业界人的方向努力。

一年之后，在 Propeller 任职的学生时代的大前辈荒川工突然向东出祐一郎伸出了橄榄枝，意图邀请东出进入 P 社，这让东出祐一郎欣喜若狂。荒川工是东出祐一郎自学生时代以来的友人，也是他非常敬重的“偉い人”。东出祐一郎的兴奋，一个是在磨练之后有了进入业界的机会，二个是得到了荒川工的肯定。“他之所以当时邀请我，是因为他认为我已经具备了在业界生存的实力”。而由于荒川工的推荐，加上面试的优秀，东出祐一郎很快得到了 Willplus 公司上层部的信任，成为了 P 社的另一个主力。后来荒川工离开后，东出就成为了 P 社的实际代表。

之后与东出祐一郎结缘的，是在做完『沙耶之歌』后离开了 Nitro+ 的中央东口。中央东口和东出祐一郎可以说是非常投缘的。东出的性格比较好，没有什么上级架子，加上两个人在电影上非常有话题，因此很多走到了一起，组成了又一个黄金组合。而中央东口在 05 年前与老虚是黄金组合，在 05 年后又与东出祐一郎组成了黄金组合，实在是颇富戏剧性。如今，经历数战的二人仍然如胶似漆。嗯？你说东出的新作『东京巴别塔』的原画已经不是中央东口了？嗯，残念，据说他们转战分野了的样子？

还有，听说朱门优和东出有一腿？不，其实他们俩是清白的。东出其实是一个很博爱的人。既然是同社社员多给溢美之辞也是正常，并没有什么“东出敬仰朱门，朱门受宠若惊”这种让人浮想联翩的段子。很多时候，东出都是给朱门以最大的放任态度，不插手他作品的任何文本和演出工作，而只是在制作的最后参与一下游戏的 DEBUG 工作而已。而谈到社内员工的时候，东出也是很笼统地觉得大家都是一同战斗过的伙伴，自然也不分什么优劣好坏。

另外，除了这些在东出身边与其息息相关的人物外，蘑菇和老虚曾经邀请东出执笔过『Fate/Zero Another story –Heart of Freaks– 』，







后来『兽狩』出版时蘑菇还帮东出写过介绍文。老虚也是早早就知道东出此人的存在，而通过钢屋和奈良原的先后入社，渐渐也与东出有了一定的往来，东出后来在 Nitro+ 十周年纪念作品『装甲恶鬼村正』的 FANDISC『装甲恶鬼村正 邪念编』中担任了『装甲恶鬼村正剧场版』的执笔，也充分说明了他与 Nitro+ 系人员的关系。另外说到『装甲恶鬼村正剧场版』还要说一个有趣的捏他，有一次东出老师访问国内某站点看自己的简介，因为看不懂中文就大杂把地请教了一下 GOOGLE 大先生，结果好好的“装甲恶鬼村正”被翻译成了“装甲ゴブリン村”（装甲哥布林村），东出老师当场就笑喷了……

至于推上搅基的部分，这部分就实在太多太杂不再赘述了，又是在正田崇面前卖萌啊，又是和 huke 等人大谈 AK47 的浪漫啊，总之大家只要知道这个人其实和虚○玄先生钢○先生奈○原先生平○耕太先生等等等等经常在推特上○○ ×× 就行了嗯……



拓展期的东出祐一郎

最初本来想用转型期这个词的，但是想了一下东出老师虽然已经退社了，但是还在干游戏脚本家的行当，而且……嗯，这部分为了安全还是省掉不说吧（爆）。转念一想，不断地接新分野的工作的话，果然是在向新的可能性发起挑战，是在拓展自己的业务吧。所以最后决定还是用“拓展期”来表现现在东出老师的状态。

其实如果说『声优数羊』系列到底还是 Willplus 的本职工作的话，『铳弹执事』的小说只是游戏本体拓展的话，那么东出真正向外拓展业务的第一步肯定就是『兽狩』了。啥？你说七夜志贵？啊，风太大听不清（笑）。『兽狩』这部作品的故事最初的发想就是杀人游戏，传统的杀人游戏比如『大逃杀』系列，人们在权力的操纵下为了生存而相互厮杀，是一种“被决断”的形态。但是，东出的反骨立刻就显现了。杀人游戏如果都像『大逃杀』那样一群人被耍使着逗猴般地逃亡，一是太过老套，二是索然无味，也无非是换个意义上的虐杀而已。而如果把这种虐杀游戏的规则做一个改变，让强大的权力也有可能陷入“被决断”的危机，作为娱乐作品来说不是有趣得多吗？就这样，『兽狩』成为了东出祐一郎拓展期的第一步代表作。而且棒子版已经推出了，希望国内也务必以正式的形式推出译本，卖不动别找我嗯 w

继续小说方面，去年 12 月份的时候，东出老师执笔完成的全新“温暖人心的恋爱喜剧”小说『小夜音はあくまで小悪魔です！？』也

獣狩
東出祐一郎
YUICHIRO HIGASHIDE
イラスト／品川宏樹
(GAINAX)
GAGAGA

▲兽狩

已经于上个月2号发售了，嗯……是不是感觉有些不像东出老师一贯的风格？其实东出老师以前写『长门有希的丧失』的时候你们就该注意到东出老师其实在这方面也是一个通吃党……

小说是一方面，去年年底东出祐一郎原作，中央东口人设，九二枝作画的漫画作品『Judgement Overman－放学后的结社－』也在『月刊 DRAGON AGE』上开始连载。怪人＋少年＋推翻世界的噱头确实很大，但是实际上却是很单纯很爽快一见面就开揍的超能力少年战斗漫画，这种回归朴实的演出型漫画作为娱乐漫画来说是最棒的，不过就得辛苦一下九二枝老师了。漫画到目前为止已经连载了4话，这个月应该是第5话了吧，有兴趣的同学情务必去看看嗯。

东出老师作为一个业界脚本家活动，已经有足足8年的时间，而作为一个多栖业界人，东出老师才刚刚开始而已。希望东出老师以后能够用自己在多分野的广泛积累，连续送出各种各样的HIT作，真正达到全分野制霸，那个时候就是我等小民山呼万岁之时。

顺便在这里打个广告，正好东出老师的第一个PC版全年龄游戏作品『东京巴别塔』也要发售了，不管你有没有期待，反正我是期待了（PIA。









后记



感谢J总和秋叶，能够给我这么多的空间来讲述一个并非大热的作家的故事。

在此我要在此反省一下的是，由于在对东出祐一郎的理解上完全是一个新人水准，可能和专门研究东出祐一郎的各种前辈有一定的差距，因此在对游戏具体内容的探讨上，做了一定篇幅的省略，以及有一些类似于『七人御前』的小短篇的解说也因为话题的关联性问题而省略掉了，真心请求各位巨巨以及读者的原谅。

本文实际上更多是想讨论一下东出祐一郎此人本身身上存在的一些有趣的亮点，有娱乐的成分在内，但只要让大家知道，"啊，原来东出祐一郎是这样的人"，这就达到了我写文的初衷了。

最后，附上东出老师对立志成为写手的人们的寄语：

"想要成为脚本家和小说家是很简单的事情，因为只要做出'属于你的作品'就可以了，但在那前面的，则是布满荆棘的道路。但是，你肯定也会因为你的作品的出世而喜不自禁吧？在作品完成之后，也请务必回头看看自己的作品！"▲

世界II旅行

GLOBAL TRAVE

初音未来的旅行日记——《世界旅行II》
2012年4月15
旅行开

似乎从上次旅行回来后，
我就没怎么碰过这本日记了，
上面记了许多之前旅途中遇见的有意思的事，
印象深刻的人或者有特色的小店，
还有随手粘上的当地纪念贴纸等等....
或者可以说，
这应该不算是个日记本，
而是一本游记吧！

我喜欢在旅行的过程中随手记下一些东西，
当时的心情或是正在发生着的事情，
也算是一种留住时光的方式吧！
因为只要一翻开这个本子，
就能感受到我在那个时间是确实存在过的。

这种感觉说起来很奇妙，
就像某天突然从你的记忆里浮现出一些画面，
但你完全记不起这是处于何时何地，
但它存在于你的记忆里却那么清晰。

刊名：世界旅行II
出品：初心社
策划、文案：米库喵
平面、装帧：米库喵、汪仔
翻译：暗夜奏鸣
画师：CAPURA.L、DomotoLain（封面主体）、EL-ZHENG、HJL、Liduke、monono、RA、Silverwing、哔叽、厕所董事长（封面星空）、初音教团、酥酥、亚音、杨杨&夏季、芸、真空（该图作者）
首发：4月15日
官网：mikumikumiku.blogbus.com
微博：weibo.com/mikunya
内容：64P+硬皮精装绘本（PVC封套）、32P翻译册、台式相框、相片卡片×2、特典卡片×4



Illustration: Niuya

刻痕III

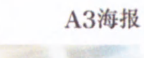
被世人遗忘的小镇上，频繁发生杀人事件。陷入噩梦之中的主角，深爱之人亦同样被杀害
在追逐深爱之人背影的旅途中在那沉睡的梦境中

隐藏在深渊之下的罪恶与救赎的 因果，逐渐清晰地浮现……

原创ADV文字冒险游戏——刻痕III

制品内容：
游戏本体DVD：含刻痕III前篇重制版+后篇新版游戏本体（安装版/免安装版），游戏PV高清版
游戏OST专辑：收录OST 11首　bonus伴奏2首
限定特典绘本：B5大小，全彩32p，收录游戏CG 15张，背景5张，插画11张
主题明信片10张　特典A3海报 2张　手提袋

更多相关情报请见　http://tieba.baidu.com/刻痕

制作　Angels Blue　
出品　Forgotten Melody　


明信片



A3海报




特典绘本　游戏本体+OST


纸袋


MSL同人社2012开年大作
《机动战士高达UC》主题同人本
《das Tier, das es nicht giebt》
五月强势出击！
详情请关注同人社主页，微薄以及各地展会情报。
机动战士联盟
http://bbs.cnmsl.org/
天阙联盟主页：
http://doujin.bgm.tv/club/cnmsl
QQ群：
1449047 （主群）
96766663（机械主题绘本群）
20863537（萌系本群）
机动战士联盟同人社
同人社主页：http://doujin.cnmsl.org/
负责人微薄：
http://weibo.com/violetchar
http://weibo.com/lastangel17th
淘宝地址：
http://violetworks.taobao.com/
MSL
MOBILE SUIT LEAGUE

众カタモノ物ガタリ語

化 / 伪 / 伤 / 取 之 单 人 ， 即 为 众

出品

正经同人

主催

As109 × 红莲转左

主笔

As109

插图

77gl / 小雄凯特 / 広哉 / 花赭凉 / Lilithbloody / 无糖白莲 / 饼干人

VirusX / moyuvvx / 佐又 / 吐掉木 / 隼斗 / lip

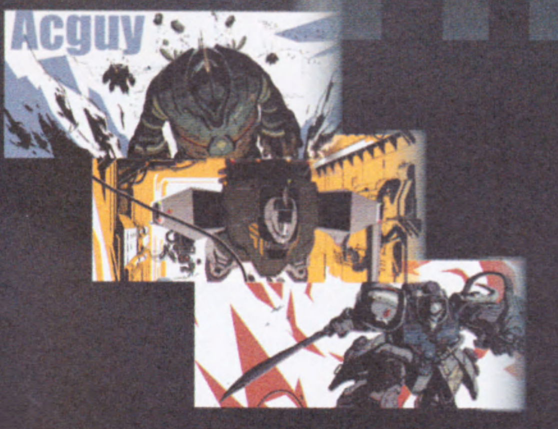
美术

YuG!



新刊!!

LINE OF SHADOW





告别低水平的拼凑与偷工减料

二次元狂热编辑部用心打造的精美收藏音乐合集与画集来了

『二次元画刊』与『二次元音乐』

3月联合推出可以配合欣赏（内容将彼此对应补充），

也可以分别收藏的“二次元音画典藏集”。



告别低水平的拼凑与偷工减料，二次元狂热编辑部用心打造的精美收藏音乐合集与画集来了！

二次元音画

Two Dimensions Deluxe

典藏集

MUSIC SIDE

GALGAME音乐精选

96P+6DVD+精美赠品

定价：39.8元

96页正文，超豪华印刷与包装映现典藏价值

撰写Leaf、Circus、KEY、KID（5pb.）、ねこねこソフト等音乐大户的名歌黄页探析

霜月はるか、いとうかなこ、RITA等圈内著名歌姬的经典之作

拾起I've、Elements Garden、milktub等音乐团体的方方面面 6DVD

网罗超过2500首GALGAME歌曲、名作主题曲、结尾曲、角色歌、关联动画歌曲……一网打尽

让传唱少女和世界之美的幻想音律，汇集于值得永存的这一册千歌恋响集

『二次元音画典藏集·ILLUST SIDE』

144P+1DVD+精美赠品

定价：39.8 元

『二次元音画典藏集·MUSIC SIDE』

96P+6DVD+精美赠品

定价：39.8 元

精心制作大量文字

2012年4月上旬上市



2012年4月下旬上市

凉元悠一的剧本写作教室
剧本家之路（连载四）——剧本写作指导

独立动画人新海诚（『星之声』、『云之彼端』、『秒速五厘米』、『追逐繁星的孩子』）**畅谈风格变化**

赤松健争议巨作——『魔法老师』

大地丙太郎（『水果篮子』、『此时此刻的我』、『搞笑漫画日和』、『柳生十兵卫1、2』）**的演出术**

走原创之路的manglobe极其创作的美少女公路片

日本的地域经济振兴
——圣地巡礼（连载二）

作者：HJL 出自右手定则"罪恶王冠"主题本
（正式名字详见《二次元研究》5月号封二广告）

新栏目 初音乐月坛
V家优秀新曲每月定期播报！

东方系社团 Liz Triangle 的音乐世界

在那樱花飞舞的季节
向逝去的青春挥手告别
Vocaloid毕业歌专题

冒险王的成长史诗
格兰蒂亚系列音乐回顾

3DS 初音游戏 Project mirai

地狱少女、尸鬼、火影忍者、源氏
高梨康治与他百花缭乱的和风音乐

黑与白的双重吟唱
ALI PROJECT

少女病作品解析完结篇

封面故事：世界·旅行II
封面绘师：Domotolain





动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2012
04 Apr. 月号
总第四十二期
TWO DIMENSIONS MANIC
推广 20元
das Tier,das es nicht giebt
封底故事
PROJECT UC
RX-0 UNICORN
#1006
MENU
GUNDAM FIX FIGURATION
METAL COMPOSITE
AE
ANAHEIM
UNICORN CAFE
みなこ
手机扫描二维码访问网站
活动码：iwdmb
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售